LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE

100% PLAYSTATION

32
ANNO 3
DICEMBRE
1996
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABB. POST. COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 MILANO

32 pagine in più!

Tutte le novità di questo Natale!

SATURN

119 900

109 900

119 900

SATURN		
3D LEMMINGS	89 900	(E)
ALIEN TRILOGY	99 900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	99 900	(E)
ATHLETE KINGS (OLIMPIADI)	119 900	(E)
BAKU BAKU ANIMAL	89 900	(E)
BATTLE MONSTER	109 900	(E)
BEDLAM	109 900	(E)
BLACK FIRE	99 900	(E)
BUBBLE BOBBLE	89 900	(E)
BUST A MOVE 2	89 900	(E)
CASPER	109 900	(E)
CHAOS CONTROL	99 900	(E)
CLOCKWORK KNIGHT 2	109 900	(E)
CYBER SPEEDWAY	79 900	(E)
CYBERIA	109 900	(E)
D	129 900	(E)
DARIUS GAIDEN	99 900	(E)
DATIK STALKEN - VAMPIRE HUNTER 2	119 900	(E)
DAYTONA RACING	69 900	(E)
DEFCON 5	99 900	(E)
DESTRUCTION DERBY	109 900	(E)
DIGITAL PINBALL -LAST GLADIATORS	99 900	(E)
DISCWORLD	109 900	(E)
EURO 96	129 900	(E)
FIFA SOCCER 96	99 900	(E)
FORMULA 1 CHALLENGE	119 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	99 900	(E)
GALACTIC ATTACK	109 900	(E)
GEX	109 900	(E)
GHEN WAR	109 900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	99 900	(E)
GUARDIAN HEROES	109 900	(E)
GUN GRIFFON	99 900	(E)
HANG ON GP 96	119 900	(E)
HI-OCTANE	79 900	(E)
KEYO FLYING SQUADRON 2	109 900	(E)
LOADED	99 900	(E)
MAGIC CARPET	109 900	(E)
MANSION OF HIDDEN SOUL	119 900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	89 900	(E)
NEED FOR SPEED	109 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99 900	(E)
NIGHTS	119 900	(E)
OFF WORLD INTERCEPTOR	79 900	(E)
OLYMPIC SOCCER	109 900	(E)
PANZER DRAGON 2	119 900	(E)
PRO PINBALL - THE WEB	99 900	(E)
RAYMAN	109 900	(E)
REVOLUTION X	89 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	89 900	(E)
ROAD RASH	109 900	(E)
SEA BASS FISHING	109 900	(E)
SEGA RALLY	129 900	(E)
SHINING WISDOM	109 900	(E)
SHINOBI X - SHIN SHINOBI DEN	99 900	(E)
SHOCK WAVE ASSAULT	109 900	(E)
SIM CITY 2000	119 900	(E)
SKELETON WARRIOR	99 900	(E)
SPACE HULK	99 900	(E)
STARFIGHTER 3000	109 900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA	109 900	(E)
STRIKER 96	99 900	(E)
THE STORY OF THOR	99 900	(E)
THEME PARK	109 900	(E)
TITAN WARS	109 900	(E)
TOSHINDEN	109 900	(E)
TRUE PINBALL	109 900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99 900	(E)
VALORA VALLEY GOLF	109 900	(E)
VICTORY BOXING	119 900	(E)
VICTORY GOAL INTERNATIONAL	89 900	(E)
VIRTUA FIGHTER 2	129 900	(E)
VIRTUA FIGHTER KIDS	109 900	(E)
VIRTUAL GOLF	109 900	(E)
VIRTUAL OPEN TENNIS	109 900	(E)
WING ARMS	109 900	(E)
WIPE OUT	109 900	(E)
WORLD CUP GOLF	109 900	(E)
WORLDWIDE SOCCER 97	119 900	(E)
WORMS	109 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	99 900	(E)

MEGA DRIVE

109 900

79 900

59 900

129 900

119 900

109 900

59 900

79 900

119 900

59 900

99 900

MEGADRIVE		
AAH REAL MONSTER	49 900	(E)
ANIMANIACS	79 900	(E)
ARCADE CLASSIC	69 900	(E)
ASTERIX - THE POWER OF THE GODS	89 900	(E)
BATMAN & ROBIN	109 900	(E)
BATMAN FOREVER	79 900	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49 900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	109 900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	59 900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	79 900	(E)
DAFFY DUCK	69 900	(E)
DESERT STRIKE	59 900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	59 900	(E)
DISNEY COLLECTION	79 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	89 900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	59 900	(E)
DYNAMITE HEADDY	49 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	99 900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59 900	(E)
FIFA SOCCER 96	99 900	(E)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	89 900	(E)
GRAND SLAM TENNIS TOURNAMENT	49 900	(E)
HYPERDUNK	69 900	(E)
I PUFFI	89 900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79 900	(E)
JUDGE DREDD	99 900	(E)
JUNGLE BOOK	89 900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	89 900	(E)
LIGHT CRUSADER	89 900	(E)
MICKEY MANIA: TOPOLINO 3	69 900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	69 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129 900	(E)
MRS PACMAN	69 900	(E)
NBA ACTION 95	69 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79 900	(E)
NBA LIVE 96	99 900	(E)
NHL HOCKEY 97	109 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	109 900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	109 900	(E)
PINOCCHIO	119 900	(E)
POCAHONTAS	119 900	(E)
PREMIER MANAGER	109 900	(E)
PRIMAL RAGE	69 900	(E)
RED ZONE	69 900	(E)
REVOLUTION X	69 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
RISTAR	59 900	(E)
ROAD RASH	59 900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49 900	(E)
ROLO TO THE RESCUE	59 900	(E)
SAMURAI SHODOWN	109 900	(E)
SKELETON KREW	59 900	(E)
SONIC 3	109 900	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	69 900	(E)
SONIC COMPILATION	79 900	(E)
SPARKSTER	69 900	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69 900	(E)
SPIROU	99 900	(E)
SPORTS COMPILATION	99 900	(E)
STREET RACER	99 900	(E)
SUPER SKIDMARKS	69 900	(E)
SYNDICATE	79 900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	69 900	(E)
THE LAWNMOVER MAN	59 900	(E)
THE LION KING	99 900	(E)
THEME PARK	109 900	(E)
TIME KILLER	99 900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	119 900	(E)
TINY TOONS	79 900	(E)
TOY STORY	119 900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST	89 900	(E)
TURTLES -TOURNAMENT FIGHTERS-	79 900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	89 900	(E)
WARLOCK	69 900	(E)
WORMS	89 900	(E)
ZOOL	69 900	(E)
ZOOP	59 900	(E)

SUPER NINTENDO

149 900

145 000

119 900

139 900

139 900

SUPERNINTENDO		
90 MINUTE	129 900	(E)
ACTRISER	69 900	(E)
AIR CAVALRY	145 000	(E)
ANIMANIACS	69 900	(E)
ASTERIX & OBELIX	129 900	(E)
BATMAN FOREVER	89 900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129 900	(E)
BREATH OF FIRE 2	139 900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79 900	(E)
CANNON FODDER	79 900	(E)
CLAYMATES	59 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	99 900	(E)
DESERT FIGHTER	99 900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	89 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	139 900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY 2	139 900	(E)
DOOM	119 900	(E)
DRACULA	89 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	109 900	(E)
F ZERO	79 900	(E)
FEVER PITCH	69 900	(E)
FIFA SOCCER 96	109 900	(E)
FINAL FIGHT 3	139 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	89 900	(E)
FULL THROTTLE -ALL AMERICAN RACING	129 900	(E)
HAGANE	89 900	(E)
HUNGRY DINOSAUR	89 900	(E)
ILLUSION OF GAIA	69 900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	129 900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89 900	(E)
ITCHY & SCRATCHY GAME	69 900	(E)
IZZY'S QUEST	99 900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	99 900	(E)
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	79 900	(E)
KILLER INSTINCT	79 900	(E)
KIRBY'S DREAM COURSE	89 900	(E)
KIRBY'S GOST TRAP	59 900	(E)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	99 900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109 900	(E)
MEGA MAN X 2	139 900	(E)
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	89 900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	119 900	(E)
MOHAWK & HEADPHONE JACK	119 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	149 900	(E)
NBA GIVE N'GO	159 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	89 900	(E)
NHL HOCKEY 96	119 900	(E)
NINJA WARRIOR	119 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	129 900	(E)
ON THE BALL	59 900	(E)
PARODIUS	69 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	99 900	(E)
PILOT WING	69 900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	69 900	(E)
PINOCCHIO	139 900	(E)
POCKY & ROCKY 2	119 900	(E)
POWER PIGGS	129 900	(E)
POWER RANGERS	119 900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	149 900	(E)
PREISTORIK MAN	89 900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69 900	(E)
PUZZLE BOBBLE	119 900	(E)
RED ALARM	89 900	(E)
REVOLUTION X	79 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
SECRET OF EVERMORE	159 900	(E)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	109 900	(E)
SHAQ-FU	79 900	(E)
SPAWN	89 900	(E)
SPIROU	119 900	(E)
STARGATE	89 900	(E)
STREET RACER	99 900	(E)
SUPER BATTLETANK 2	89 900	(E)
SUPER BC KID	59 900	(E)
SUPER BOMBERMAN	69 900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	139 900	(E)
SUPER DROPZONE	59 900	(E)
SUPER GHOULS & GHOST	89 900	(E)
SUPER MARIO ALL STAR	109 900	(E)
SUPER MARIO KART	99 900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69 900	(E)
SUPER METROID	59 900	(E)
SUPER PUNCH OUT	59 900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	79 900	(E)
SUPER TENNIS	69 900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	139 900	(E)
THEME PARK	129 900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	129 900	(E)
TINY TOONS	89 900	(E)
TOY STORY	139 900	(E)
TRUE LIES	119 900	(E)
UNIRALLY	69 900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	79 900	(E)
WING COMMANDER	59 900	(E)
WORMS	109 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	109 900	(E)
YOSHI'S ISLAND	139 900	(E)
YOUNG MERLIN	69 900	(E)
ZOOL	69 900	(E)

GAME BOY

59 900

79 900

79 900

49 900

59 900

59 900

69 900

89 900

139 900

139 900

149 900

129 900

139 900

89 900

59 900

119 900

119 900

129 900

139 900

139 900

QUEEN computer MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

PLAYSTATION			CYBERIA	109.900	(E)	IMPACT RACING	89.900	(E)	PGA TOUR GOLF 97	109.900	(E)	THEME PARK	109.900	(E)
3D LEMMINGS	99.900	(E)	D	109.900	(E)	IN THE HUNT	99.900	(E)	PHILOSOMA	99.900	(E)	TIME COMMANDO	109.900	(E)
ACTUA GOLF	99.900	(E)	DARK STALKER - VAMPIRE HUNTER	99.900	(E)	INTERNATIONAL TRACK & FIELD	99.900	(E)	PRIMAL RAGE	109.900	(E)	TOP GUN	109.900	(E)
ACTUA SOCCER	99.900	(E)	DAVIS CUP TENNIS	109.900	(E)	JOHN MADDEN 97	109.900	(E)	PRO PINBALL - THE WEB	109.900	(E)	TOPOLINO WILD ADVENTURE	109.900	(E)
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	109.900	(E)	DEADLY SKIES	109.900	(E)	JUMPING FLASH 2 DELUXE	109.900	(E)	RAGING SKIES	109.900	(E)	TOSHINDEN 2	109.900	(E)
AGILE WARRIOR	109.900	(E)	DEFCON 5	99.900	(E)	KRAZY IVAN	99.900	(E)	RAPID RELOAD	89.900	(E)	TOTAL ECLIPSE	89.900	(E)
AIR COMBAT	99.900	(E)	DESTRUCTION DERBY	99.900	(E)	LOADED	89.900	(E)	RAYMAN	109.900	(E)	TOTAL NBA 96	109.900	(E)
ALIEN TRILOGY	109.900	(E)	DISCWORLD	99.900	(E)	MAGIC CARPET	109.900	(E)	RETURN FIRE	109.900	(E)	TRUE PINBALL	109.900	(E)
ANDRETTI RACING	109.900	(E)	DRAGON BALL Z	99.900	(E)	MORTAL KOMBAT 3	109.900	(E)	REVOLUTION X	79.900	(E)	TUNNEL B1	109.900	(E)
AQUANAUT'S HOLIDAY	99.900	(E)	ESPN EXTREME SPORT GAMES	99.900	(E)	NAMCO MUSEUM 1	109.900	(E)	RIDGE RACER REVOLUTION	109.900	(E)	TWISTED METAL	99.900	(E)
ASSAULT RIGS	99.900	(E)	EXTREME PINBALL	109.900	(E)	NBA IN THE ZONE	99.900	(E)	RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	89.900	(E)	VIEW POINT	109.900	(E)
BIOHAZARD - RESIDENT EVIL -	109.900	(E)	FADE TO BLACK	109.900	(E)	NBA LIVE 96	99.900	(E)	ROAD RASH	109.900	(E)	VIRTUAL GOLF	109.900	(E)
BLAM MACHINE HEAD	109.900	(E)	FIFA SOCCER 96	99.900	(E)	NEED FOR SPEED	109.900	(E)	ROBO PIT	99.900	(E)	WARHAWK	89.900	(E)
BUBBLE BOBBLE	89.900	(E)	FINAL DOOM	99.900	(E)	NFL GAME DAY	109.900	(E)	SHOCK WAVE ASSAULT	109.900	(E)	WILLIAMS GREATEST HITS	99.900	(E)
BURNING ROAD	89.900	(E)	FORMULA 1	109.900	(E)	NHL FACE OFF	109.900	(E)	SKELETON WARRIOR	99.900	(E)	WING COMMANDER 3	109.900	(E)
BUST A MOVE 2	89.900	(E)	FRANK BIG HURT BASEBALL	99.900	(E)	OLYMPIC GAMES	89.900	(E)	SPACE HULK	109.900	(E)	WIPE OUT 2097	109.900	(E)
CASPER	109.900	(E)	GALAXIAN 3	99.900	(E)	OLYMPIC SOCCER	109.900	(E)	STARFIGHTER 3000	109.900	(E)	WORMS	109.900	(E)
CHESSMASTER 3D	119.900	(E)	GALAXY FIGHTER	89.900	(E)	PANZER GENERAL	109.900	(E)	STREET FIGHTER ALPHA	109.900	(E)	WWF WRESTLING MANIA ARCADE	99.900	(E)
CRITICOM	109.900	(E)	GEX	99.900	(E)	PENNY RACER	99.900	(E)	SUPER SONIC RACER	109.900	(E)	X-COM	99.900	(E)
CYBER SLEAD	89.900	(E)	GUNSHIP 2000	99.900	(E)	PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	109.900	(E)	TEKKEN 2	109.900	(E)	ZERO DIVIDE	99.900	(E)

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

CDROM, Pc, AMIGA, CD32

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn

SuperNintendo-GameBoy-Jaguar

3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

il più grande negozio italiano SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

ORDINARE è FACILE

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT

url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti,
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA,
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Fabio "Shogun" Ravetto, Fabio "Bio" Massa, Diego Cortese, Massimo Ferrari, Marco "End" Ravetto, Cristiano Gobbi.

GRUPPO FUTURA®
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus - Emap Images UK*. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: Gruppo Futura S.r.l., Via XXV Aprile 39, 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n° 23444201.
L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Cover Story 80

Il Team 17 riscopre un genere che sembrava ormai dimenticato, quello degli shoot 'em up...

Era tanto tempo che non vedevamo uno sparatutto degno di tale nome. *X2*, l'ultimo lavoro della casa di Leeds, ha tutto quello che può costringervi a passare intere sessioni notturne davanti al TV di casa vostra: giocabilità, longevità e una realizzazione tecnica da urlo. E' valsa la pena di aspettare, credeteci...

FIFA Soccer '97 58

Se veniamo di lì...

Ci lamentiamo della mancanza di shoot'em up decenti per la nostra console, ma non possiamo trascurare il fatto che anche le simulazioni calcistiche uscite finora su PlayStation siano... ehm, non proprio esaltanti. Electronic Arts, casa leader nel campo dei titoli sportivi, promette di risolvere la situazione con *FIFA Soccer '97*: realizzato con la collaborazione di David Ginola, il titolo in questione sembra avere tutte le carte in regola per imporsi sul mercato. La domanda però sorge spontanea: ma cosa ne possono capire i canadesi di calcio?

Speciale 30

Parental Advisory: Explicit Content

Dove sta andando la musica dei videogiochi? Perché sempre più autori musicali di successo decidono di prestare la propria opera (dietro lauto compenso, ovviamente) per realizzare le colonne sonore degli ultimi videogames? Come mai il soundtrack di *WipEout 2* è così esaltante? **Super Playstation Console** vi dà le risposte...

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT

RUBRICHE:

PLAY-GROUND: 6 *LA POSTA DI MBF. INIMITABILE.*

FAQ: 14 *LE RISPOSTE AI VOSTRI QUESITI.*

PLAY-WORLD: 16 *LE ULTIMISSIME NEWS DAL MONDO SONY.*

BIG IN JAPAN: 22 *PER SAPERE TUTTO SUL* PLAY-STATION EXPO *DI TOKIO, SULL'*E3 *GIAPPONESE E SUL* JAMMA SHOW.

ACQUISTI DI NATALE: 54 *UN'ESAURIENTE GUIDA AL MIGLIORE SOFTWARE DISPONIBILE FINORA PER* PLAYSTATION.

SUPERTRIX: 116 *RITORNANO I TRUCCHI E IN PIÙ POTETE GUSTARVI LA PRIMA PARTE DELLA GUIDA A* FORMULA 1.

COGITO ERGO SONY: 126 *PLAYSTATION COME AMIGA?*

PRIMO PIEDE: 128 *IL MERCATINO DI* SUPER.

PREVIEW:

BATMAN - THE ARCADE 50
BROKEN HELIX 48
CONTRA 42
HARDCORE 4*4 46
TOHSHINDEN 3 28

REVIEW:

ARC THE LAD II 84
COMMAND & CONQUER 106
COOL BOARDERS 74
DISRUPTOR 72
FIFA SOCCER '97 58
GRID RUN 94
IRON & BLOOD 112
LEGACY OF KAIN 104
NBA JAM EXTREME 68
NBA LIVE '97 66
NHL '97 64
PANDEMONIUM 88
PGA GOLF '97 115
PRO PINBALL 114
SEXY PARODIUS 90
SMASH COURT TENNIS 70
SOVIET STRIKE 96
STREET RACER 110
STRIKERS 1945 92
TOMB RAIDER 100
WARHAMMER 76
X2 80

Editoriale

Il Punto della Situazione

Se solo tre anni fa qualcuno avesse affermato che Sony sarebbe diventata leader mondiale dell'industria dei videogames, molti avrebbero riso. Ebbene, oggi la situazione è questa. Secondo gli ultimi dati di vendita, Sony ha distribuito oltre 9 milioni di console nei punti vendita sparsi per il mondo e prevede di commercializzarne altri due tra novembre e dicembre. Il mercato PlayStation è così ripartito: 4 milioni di pezzi in Giappone, 2.8 negli Stati Uniti. 2.2. in Europa. Il flusso delle vendite sembra inarrestabile. Paradossalmente, dopo l'introduzione di Nintendo 64 sul territorio americano, la richiesta di PlayStation è raddoppiata. Nel tentativo di contrastare il successo di Sony, a partire dal 18 novembre Sega ha lanciato sul mercato statunitense Saturn insieme a tre killer-app (***Daytona USA, Virtua Cop*** e ***Virtua Fighter 2***) al prezzo di 199 dollari. La strategia estremamente aggressiva di Sega è stata interpretata da molti analisti come l'estremo tentativo di recuperare quote di mercato prima che Sony e Nintendo si impongano definitivamente. Secondo alcune voci di corridoio, entro due anni Sega potrebbe abbandonare il mercato videoludico domestico e dedicarsi esclusivamente ai coin-op allo sviluppo di software per console e PC. Sony considera Sega ormai alla frutta: non è casuale che nella pubblicità americana di ***Crash Bandicoot***, la mascotte PlayStation sbeffeggi ***Super Mario*** e non ***Sonic,*** che in un paio di anni è passato dal ruolo di star a mera comparsa sulle scene videoludiche...

Nintendo, nel frattempo, ha dato il via a una colossale campagna pubblicitaria in Giappone e in America per promuovere Nintendo 64. Ma le ultime analisi di mercato delineano una situazione peggiore del previsto. Pur prevedendo di raggiungere una base installata pari al 25% del mercato nipponico in soli tre mesi, il colosso di Kyoto ha praticamente dimezzato i profitti rispetto all'anno precedente (63.87 miliardi di yen, pari a 830 miliardi di dollari dodici mesi fa contro i 30 miliardi di yen, pari a 390 miliardi di dollari nell'anno fiscale in scorso). Un altro dato abbastanza preoccupante riguarda la carenza di giochi: nel mese di agosto, la quota di mercato Nintendo a livello software effettivamente commercializzato non superava il 4% nonostante il 21% di *share* nell'installato hardware. Nello stesso periodo, PlayStation manteneva il 40% del mercato, Saturn crollava al 15% e Super Famicom si assestava sul 4%. I profitti di Sony, invece, sono passati dai 16.09 miliardi di yen (circa 210 miliardi di dollari) nel precedente anno fiscale ai 41 miliardi di yen (circa 533 miliardi di dollari) di quest'anno. Le cifre rendono conto delle vendite sia nei mercati interni sia in quelli esteri. In base ai dati, si evince che le vendite di PlayStation sono cresciute del 10% sul mercato nipponico nella prima metà dell'anno fiscale in corso. Per ogni gioco Saturn venduto ne vengono commercializzati ben sei per PlayStation. L'introduzione di una collana di titoli budget in Giappone e in America ha riscosso un successo oltre ogni aspettativa: più di 150.000 pezzi in poco più di due settimane. In Italia, intanto PlayStation domina il mercato dei videogiochi: le oltre cinquantamila PlayStation vendute sino a oggi rappresentano oltre il 70% delle console a 32-bit distribuite nel nostro paese e il rapporto tra unità vendute e software di corredo ha quasi raggiunto la proporzione di uno a cinque. Riassumendo: Sony mantiene la leadership, Nintendo insegue a una certa distanza, Sega tenta il tutto per tutto.

Il 1997 si prospetta come un'annata intensa sotto il profilo videoludico: si presentano (o ri-presentano) confronti tra piattaforme differenti, assisteremo al ritorno sulle scene di soggetti del calibro di Matsushita (M2) uscita malconcia dal fiasco di 3DO e nel frattempo saremo sommersi da titoli sempre più sofisticati. Questi sono solo alcuni dei motivi di interesse per una comunità videoludica costantemente affamata di novità. **Super PlayStation Console**, la prima e più venduta rivista indipendente dedicata esclusivamente al 32-bit Sony, seguirà l'evolversi della situazione con il tempismo, la competenza e l'equilibrio che avete dimostrato di apprezzare in questi anni. A questo punto, non resta che premere il pulsante "START" e cominciare a giocare...

***La redazione di* Super PlayStation Console *vi augura* BUON NATALE!**

Fonti: Financial Times, MCNBC, Business Week, Sony, Sega, Nintendo.

KICKSTART
SHOP AND MAIL
Videogames & Culture

CENTRO SPECIALIZZATO NELLA VENDITA DI VIDEOGAMES IN TROFARELLO, A POCHI KM DA TORINO, IN VIA ROMA 34/D

Tel: 011/6496182
Fax 011/6496178

VIENI A TROVARCI OPPURE TELEFONA !

SI EFFETTUA ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER euro	L. 79.000
ALONE IN THE DARK 2 euro	L. 105.000
BROKEN SWORD euro	L. 89.000
BUST A MOVE 2 usa	L. 99.000
CRASH BANDICOOT euro	L. 95.000
D euro	L. 115.000
DESTRUCTION DERBY 2 euro	L. 89.000
DIE HARD TRILOGY euro	L. 99.000
DISCWORLD euro	L. 89.000
FIFA SOCCER 96 euro	L. 119.000
FIFA SOCCER 97 euro	L. 95.000
FINAL DOOM euro	L. 89.000
FORMULA 1 euro	L. 95.000
GUNDAM jap	L. 69.000
GUNNERS HEAVEN jap	L. 59.000
JUPITER STRIKE usa	L. 129.000
KING'S FIELD usa	L. 129.000
KRAZY IVAN euro	L. 105.000
LOADED euro	L. 109.000
LOADED usa	L. 119.000
MAGIC BEAST WARRIORS jap	L. 59.000
NBA IN THE ZONE usa	L. 125.000
NBA JAM T.E. euro	L. 119.000
NBA LIVE 97 euro	L. 99.000
NEED FOR SPEED euro	L. 59.000
NEED FOR SPEED usa	L. 129.000
NFL GAME DAY euro	L. 95.000
NHL FACE OFF euro	L. 95.000
OLYMPIC SOCCER euro	L. 95.000
ON SIDE SOCCER euro	NOVITA'
PRIME GOAL EX jap	L. 59.000
RESIDENT EVIL euro	L. 95.000
ROAD RASH usa	L. 129.000
SHELLSHOCK euro	L. 115.000
SKELETON WARRIORS usa	L. 119.000
STARFIGHTER 3000 euro	L. 99.000
STREET FIGHTER ALPHA 2 euro	NOVITA'
STREET FIGHTER ALPHA euro	L. 95.000
STREET FIGHTER THE MOVIE euro	L. 95.000
STREET FIGHTER ZERO jap	L. 79.000
STREET RACER euro	L. 99.000
TIME COMMANDO euro	L. 109.000
TOMB RAIDER euro	L. 99.000
TOSHINDEN 2 usa	L. 119.000
TOTAL NBA 96 euro	L. 89.000
TRUE PINBALL euro	L. 109.000
TUNNEL B1 euro	L. 99.000
WARHAWK euro	L. 89.000
WING COMMANDER 3 euro	L. 109.000
WIPEOUT euro	L. 59.000
WIPEOUT 2097 euro	L. 95.000

ACCESSORI

ADATTATORE UNIV. + MONTAGGIO	L. 129.000
CAVO RF ANTENNA PAL	L. 39.000
CAVO LINK	L. 35.000
CAVO PROLUNGA PER JOYPAD	L. 39.900
CAVO SCART RGB	L. 29.000
JOYPAD CONTROL STATION	L. 54.900
JOYPAD GAMAX	L. 52.000
JOYPAD STATION MASTER	L. 69.900
SUPER JOYPAD	L. 49.000
JOYSTICK SIDEWINDER	L. 79.000
MEMORY CARD 1 MB COLORATE	L. 45.000
MOUSE	L. 75.000
MULTI TAP 4 GIOCATORI	L. 89.000
PISTOLA "FAZOR"	L. 79.000
VOLANTE + PEDALIERA MAD CATZ	L. 139.000

CONTINUA IL GRANDE SUCCESSO "DAI VOCE ALLA TUA PLAYSTATION" ! CHIAMA SUBITO !

TELEFONA PER I GIOCHI NON IN ELENCO E PER LE ULTIMISSIME NOVITA' !!!

KICKSTART AUGURA A TUTTI BUONE FESTE !

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Sono individuabili due atteggiamenti contrapposti nei confronti del medium videogioco. Il primo -interno al fenomeno - tende a difendere l'oggetto anche di fronte alle critiche più feroci. Il secondo - esterno - ne mette costantemente in dubbio funzioni, finalità, contenuti. Non mancano, ovviamente, le eccezioni, ma la dicotomia oppositiva è complessivamente questa. Non è difficile riconoscere che i soggetti antitetici sono, rispettivamente, la comunità videoludica (produttori, consumatori, riviste specializzate, lettori) e i media tradizionali (che ospitano gli interventi di intellettuali fortemente ostili all'intrattenimento elettronico e riportano articoli nei quali si condanna la pratica videoludica come deleteria per "le giovani menti"). I detrattori accusano i videogiochi di veicolare contenuti di bassa qualità, di corrompere la morale attraverso la rappresentazione di comportamenti devianti (la violenza come unica soluzione ai problemi), di favorire la solitudine, alienazione, e di assorbire e monopolizzare il tempo dei fruitori. I sostenitori, al contrario, sottolineano il carattere interattivo del medium contrapposto a quello passivo della televisione, il carattere socializzante delle simulazioni elettroniche, la capacità del gioco di stimolare le facoltà intellettuali del fruitore.
Arriviamo a noi.
Sulle testate specializzate non è mai stato svolto un dibattito seria sulle implicazioni e sugli effetti della pratica videoludica.
L'assunto di base ("*I videogiochi rullano, i critici non capiscono niente*") ha di fatto impossibilitato una discussione serena, se si eccettuano i brillanti interventi di anarchici epistolari come Marco Rossi e 20th Century Boy ai tempi del K-Box gestione MBF.
Vi invito quindi a ripensare in maniera costruttiva il rapporto che sussiste tra giocatore e gioco, tra agente e agito, tra fruitore e fruito. In quanto soggetti direttamente implicati nella pratica, credo possiamo rispondere meglio di altri a domande come "Perché videogiochiamo?", "Cosa ci spinge a dedicare tante ore ad un passatempo come il videogioco?", "Quali effetti provocano in noi le sessioni videoludiche?" Vi accorgerete presto che formulare delle risposte è tutt'altro che facile. Ma vale la pena tentare.

Matteo Bittanti

Spett.le redazione,
sono un padre 38enne e solo da qualche anno mi interesso di videogiochi per console, mentre fino a oggi ho lavorato - e giocato - principalmente con computer (dallo Spectrum a Pentium, passando per PS1, Atari e così via.).
L'interessa nasce dal fatto che dai 386 in poi è stato tutto un inseguire nuove configurazioni, upgrade, installi due mega, poi te ne servono quattro, poi otto e non finisci più, mega diventano giga, il cambio delle schede è diventata una pratica settimanale (e giù soldi) altrimenti non puoi fare girare l'ultimo clone di *Doom* (a me, in compenso mi gira qualcos'altro). Va sempre a finire che il gioco non parte perché richiede il tal driver vesa oppure rifiuta il gestore EMM o il QEMM, vuole più espansa, no anzi, più estesa e la RAM arranca e così resette, riparti da zero, perdi sei ore e poi magari il gioco finalmente parte, il bambino è contento e io sono distrutto.
Così, vista l'alta qualità della macchina e del software legata a una estrema semplicità d'uso, per Natale gli/mi regalerò una PlayStation. Vorrei però avere alcune delucidazioni che probabilmente interesseranno anche gli altri lettori:
1) sono appassionato di cinema e ho saputo che per Saturn è disponibile una scheda FMV per leggere i film su CD. Esiste qualcosa di simile per PlayStation?
2) PlayStation è predisposta per il Dolby Surround?
3) Il volante disponibile può fungere anche come pad alternativo?
4) Tra i giochi di calcio, quale ha il commento in italiano? Ma saprattutto, quale tra quelli disponibili associa un'ottima grafica a un'autentica giocabilità?
Chiudo con una riflessione: ho visto *Super Mario* su Nintendo 64 (grande!), ma soprattutto sono stato in Giappone nel periodo del lancio (giugno '96) e la console veniva venduta a 25000 yen (375.000 lire), il che, considerando il costo della vita in Giappone, è quasi un regalo. Negli Stati Uniti la macchina costa 199 dollari. Da noi, le macchine importate costano fino a 950.000 lire. Mi chiedo quando gli importatori italiani smetteranno di fare i furbi...
Grazie per l'attenzione e cordiali saluti,
Cassano Vito
Ferrara

1) No, PlayStation è una macchina da gioco, non un lettore multimediale. In ogni caso, la qualità dei film su CD è alquanto scarsa. Ti conviene orientarti su altri formati (laserdisc) oppure attendere la commercializzazione del DVD.
2) Sì.

FIFA Soccer '97: ***SE VOLETE SAPERNE DI PIÙ NON PERDETEVI LA RECENSIONE A PAGINA 58...***

3) No, può essere usato solo nelle simulazioni di corsa.

4) **Adidas Power Soccer** *(Psygnosis) ha un commento in italiano. Un gioco di calcio realmente giocabile e divertente non è ancora disponibile.* **Fifa Soccer '97** *è carino, ma personalmente ti consiglio di aspettare* **International Soccer Superstars Deluxe** *(Konami).*

La giocabilità. Una definizione di giocabilità non può essere data; essa è una sensazione che hai quando usi un certo gioco che ti fa rimanere incollato alla televisione per ore ed ore; insomma un gioco è giocabile quando ti acchiappa e ti impegna di giorno e di notte.
Nell'editoriale di ottobre ho letto una frase molto significativa, che rende bene l'idea: "*giochi privi di giocabilità, di fatto scatole vuote.*" A questo punto qualcuno potrebbe obbiettare che anche la giocabilità è una cosa soggettiva, in effetti può essere così; il fatto è che volendo stabilire forzatamente un parametro oggettivo per valutare un gioco, quello che risulta più adeguato non è la grafica, non il sonoro, bensì la giocabilità.
Ribadisco che la scelta finale rimane soggettiva e, comunque, se un gioco è realizzato bene piace sicuramente a molte più persone, il che rende in pratica possibile una valutazione più oggettiva.
Riprendendo la battuta dell'editoriale: i giochi di oggi sono vuoti, ma se io mi diverto una cifra a giocare a ***Tekken 2*** ed a ***Warcraft 2*** in rete con i miei amici. Si, i giochi che divertono di più sono quelli giocati in compagnia, infatti io ho: ***Tekken 2, Total NBA, Need for Speed*** (preferito a ***Ridge Racer Revolution*** tecnicamente migliore, ma senza la possibilità dello split-screen per giocare in due) e solo ***Formula 1*** che si gioca da soli perché sono un appassionato di ***F1***; si potrebbe giocare in due ma bisogna avere due Playstation, link cable, e due copie del gioco; se riesco a capire i primi 2 requisiti, non capisco perché io ed un mio amico dobbiamo comprare lo stesso gioco per poter giocare linkati?[1]
Salutissimi
RedLion
demo74@shiny.it

Sono rimasto impressionato dall'editoriale del numero 30 e in particolare dalle dichiarazioni di Eugene Jarvis. Pur essendo il creatore di giochi storici, Jarvis è e rimane un tristissimo membro della categoria dei nostalgici. Infatti non capisco come mai un sacco di gente si accanisca così tanto contro la nuova generazione ludica. Certo, anche io rammento le mie prime partite con il NES, ma la situazione era assai diversa. Il mio senso critico, allora, era pressoché nullo. Non di rado mi è capitato di riprovare giochi che allora consideravo unici, scoprendo però che ora non lo sono affatto. A mio avviso il panorama videoludico sta vivendo una seconda giovinezza. Il software è cospicuo sia in termini quantitativi sia qualitativi (***Formula 1, Tekken 2*** e ***Tomb Raider*** non mi sembrano bruscolini), l'Italia finalmente è stata conquistata dalle console (il successo di PlayStation mi pare senza precedenti nel nostro paese). Tornando a Jarvis, mi chiedo cosa si celi dietro a questo disperato appello alla giocabilità, questa cosa non ben identificata che svolge il ruolo di Kaiser Sose della situazione: tutti sono sicuri che esiste, ma nessuno l'ha mai vista o provata veramente. Secondo me un gioco si può definire giocabile quando è divertente. Scusate se è poco. Potrò sembrarvi ingenuo, ma i videogiochi devono essere prima di tutto una forma di intrattenimento. E il software attuale risponde perfettamente a questa richiesta.
Massimiliano "Thunder" Marino
marinoa@mbox.vol.it

A quanto pare, siamo finiti in un circolo vizioso: è giocabile ciò che diverte, diverte ciò che è giocabile. Sembrerebbe che i due termini siano sinonimi. Il problema fondamentale è che non esiste un'unica nozione di "divertimento", altrimenti non si spiegherebbe

[1] ***MI PARE OVVIO: IN QUESTO MODO PSYGNOSIS FA PIÙ SOLDI... (NDMBF)***

E-MAIL, CRASH E LA CRITICA VIDEOLUDICA

*La fiction letteraria basata sulla corrispondenza elettronica o e-mail sta diventando ormai consistente. Tra le più recenti e interessanti uscite segnaliamo l'agile libretto di Salza (***Norman & Monique***, Einaudi Stile libero) e I* **Surfisti di Internet** *di J.C. Hertz. Il pericolo (o forse il bello) di questo tipo di letteratura è che trasforma bits di aria fritta in atomi di aria unta: tuttavia, se avete fatto del minimalismo la vostra esistenza di vita, potreste anche appassionarvi al genere. Lasciando a Cotroneo e soci l'arduo compito di commentare i più recenti trend cartacei, questo mese vi presento qualche stralcio di un dibattito che ha visto coinvolto il sottoscritto e il valido Marcello Cangialosi, recensore online di* **Overgame** *(http://overgame.pair.com, il miglior sito amatoriale dedicato ai videogames in lingua italiota). Tutto è cominciato con* **Crash Bandicoot**...

subject: Re: long time no seeing
date: Thu, 26 Sep 1996 10:53:07 +0100
From: morpheus@power.peg.it (marcello)
To: Matteo Bittanti <mbfil@mbox.vol.it>

Se devo essere sincero, a me* Crash Bandicoot *è piaciuto. Certo, non è* Wipeout 2097 *e nemmeno* DD2*, però è parecchio divertente. Si becca sul novanta.
Matteo

Io l'ho trovato tremendamente monotono e tutt'altro che innovativo. certo un gioco non ha bisogno di essere per forza originale per essere divertente (vedi *Project Overkill*), ma *Crash*, cavoli, proprio non ci prova neanche! E poi, scusa, ma cosa c'è di divertente? Voglio dire, tutto è così tremendamente scontato ed il controllo non è certo dei migliori, anzi. Il 3D non viene minimamente sfruttato per proporre situazioni altrimenti improponibili in 2D come in *Mario 64* (adesso dirai che paragonarlo con il capolavoro del maestro è fuori luogo, ma a cosa servono i capolavori se non ad essere presi ad esempio per le produzioni future?). Sarà che sono troppo vecchio per accettare una struttura di gioco così infantile e banale, ma spero proprio che Sony non adotti *Crash* come sua mascotte, sarebbe un brutto segno...
Marcello
PS: mi piacerebbe continuare ad approfondire questo argomento, ci stai? ;-)

Crash *offre un tipo di divertimento immediato, usa-e-getta, è un platform, non un wargame o un gioco di ruolo. Non pretende di offrire qualcosa che non ha, non inganna l'utente: in questo senso, è un prodotto onesto (a differenza di* **Adidas Power Soccer***, solo fumo e nente arrosto). Cita parecchio, ma la rielaborazione personalmente non mi ha disturbato: come per la maggior parte dei platform, sai già cosa ti troverai di fronte prima ancora di giocarlo. Il fatto è che non si è mai visto nulla confezionato in modo così convincente su PlayStation, quindi a mio avviso la tua critica risulta poco fondata. A livello emotivo, posso condividerla, ma il confronto* **Mario 64-Crash** *non regge.* **Super Mario 64** *è prima di tutto un gioco di esplorazione, dilatato nella tempistica,* **Crash** *invece è un autentico platform, dinamico e addirittura frenetico in alcune sezioni. Ribadisco: un gioco non deve essere necessariamente innovativo per divertire. Ti tiene impegnato una settimana al massimo, poi, l'oblio. Solo Nintendo sa realizzare platform con la P maiuscola, questo è un dato di fatto. Comunque credo sia sbagliato impostare una critica a un gioco perché risulta "inferiore" a un altro prodotto - diversissimo - per una console tecnicamente diversissima. Inoltre, all'utente medio di PlayStation non frega un accidente se* **Mario** *è "più bello" di* **Crash** *dal momento che non potrà mai giocare al primo sulla sua console (solo pochissimi coloro che posseggono due macchine da gioco): su* **Super Console** *giudichiamo i prodotti PlayStation, non siamo una testata generalista e tenendo conto dell'attuale offerta PlayStation,* **Crash** *si pone almeno una spanna al di sopra di molti altri prodotti. Infine, il 3D di* **Crash** *non è mero rivestimento grafico (la profondità è effettivamente simulata: rispetto ai primi timidi tentativi Sega tipo* **Bug!** *o* **Clockwork Knight***, direi che i Naughty hanno fatto un buon lavoro; le sezioni sul fiume o delle palle rotolanti mi sono piaciute, certo potevano sprecarsi di più per i livelli 2D, ma da qui a stroncarlo senza pietà...). In che senso il controllo non è ottimale? Basta farci la mano, no?* **Crash** *è infantile e banale, certo: il fatto è che Sony voleva un gioco infantile e banale per un'utenza in cerca di intrattenimento facile, immediato e tuttavia non privo di spessore. Obiettivo raggiunto, direi. Se* **Crash** *sarà una meteora o un piccolo classico, lo scopriremo tra qualche anno... Adesso lasciami finire il doppio a* **WipEout XL**...

Sono d'accordo, *Crash* non è un war game o un gioco di ruolo, è un puro, semplicissimo platform. Come tale diverte, appassiona, si lascia giocare... ma da chi? Dall'utente medio OK. Dall'utente Playstation-only-owner OK. Ma un recensore a chi si deve rivolgere quando critica?
Dipende dal tipo di pubblico a cui si rivolge, nel nostro caso all'utente di PlayStation che legge e compra la rivista PlayStation per sapere se il gioco PlayStation è bello o no. Una rivista multiformato, cartacea o digitale, parla a un pubblico eterogeneo. La rivista monotematica no.

Se qualcuno mi chiedesse di consigliarli la console con il miglior platform, cosa dovrei rispondere? Nintendo 64 giusto? Oppure dovrei consigliarli PlayStation + *Crash* chiedendogli di non badare alle produzioni concorrenti?
Il fatto è che l'utente di **Super Playstation Console** *non chiede quale sia la migliore console, ma il migliore platform per la sua console, PlayStation...*

Certo, il plat Nintendo è diverso, è un passo avanti, ma non è un "gioco di esplorazione" bensì un'evoluzione dello stesso genere reso libero dal vincolo 2D.
Hmmm, un modo elegante per dire che **Mario 64** *ha un sacco di tempi morti: per me resta un gioco di esplorazione, l'etichetta di platform gli va strettissima...*

Il fatto è che quando scrivo una recensione non immagino di rivolgermi ad un possessore di PlayStation, bensì a quel qualcuno che mi chiede "qual è il miglior platform in circolazione?". Probabilmente sbaglio, dovrei capire, come hai detto tu che "all'utente medio di PlayStation non frega un accidente se *Mario* è "più bello di *Crash* dal momento che non potrà mai giocare al primo sulla sua console", ma non devo informarlo sulla qualità del prodotto indipendentemente dal sistema su cui gira? Quando dici "tenendo conto dell'attuale offerta PlayStation, *Crash* si pone almeno una spanna al di sopra di molti altri prodotti" che vuoi dire? Che se la produzione media di una console fa schifo, un gioco mediocre merita di essere elogiato?
Ovviamente no, il fatto è che Crash non è un gioco mediocre, almeno secondo il mio modo di vedere...

E che tipo di elogio sarebbe, un elogio "relativo"?
Certo, tutti i giudizi, per definizione, sono relativi: relativi a un punto di vista (quello del recensore), ai nostri gusti e preferenze e soprattutto a paradigmi (anch'essi soggettivi). La prima cosa che un recensore deve imparare è riconoscere che la presunta oggettività è un mito che va smascherato.

Matteo, le macchine non sono così diverse, sono le menti che ne producono il software ad esserlo. Un gioco come *Mario 64*, Miyamoto l'avrebbe potuto realizzare anche su Playstation seppur con qualche compromesso grafico (tralasciamo il discorso cartuccia/CD che non c'entra).
Già, peccato che su Play non lo vedremo mai... non mi pare corretto stroncare un gioco solo perché lo giudichi inferiore a un altro, per altro assai diverso.

Zelda per GameBoy ad esempio, è a mio avviso migliore della versione Super Famicom nonostante il rapporto qualità/potenza della console sia addirittura inversamente proporzionale. Che casino! Quando critico un prodotto, l'unico aspetto il cui giudizio collego alla potenza del sistema, è la grafica, del resto (giocabilità, concept...) ne esamino pregi e difetti alla luce della produzione "totale". Ripeto, forse sbaglio e probabilmente cambierò, ma per adesso la penso così...
No, non sbagli: la pensi solo in modo diverso dal mio e ti rivolgi a un pubblico differente. Tutto qui.

Ma si, la pensiamo in modo differente e forse è vero, non esiste alcun metodo di valutazione obiettivo. Questo nostro (esaltante e costruttivo) dialogo mi è piaciuto parecchio, mi ha fatto capire che è possibile avere giudizi differenti ed ugualmente valide tesi a loro sostegno. Vorrei comunque chiederti un'ultima cosa riguardo la questione "*Mario 64* platform o qualcos'altro?". Tu hai detto "per me resta un gioco di esplorazione, l'etichetta di platform gli va strettissima". Da quando l'esplorazione è diventato un elemento estraneo al genere platform? Solo perchè i livelli in 2D scorrono monodirezionalmente vuol dire che non si esplorino. In *Mario World* non si esplorava? In *Crash* certamente no... Secondo me non basta la libertà di movimento a compromettere la qualifica di platform. Ah, un'ultima cosa... Io non ho stroncato *Crash* perché l'ho giudicato inferiore a *Mario 64*. Il paragone col titolo Nintendo riguardava solo il diverso impiego del 3D, tutto qui. La stroncatura, ha motivazioni ben diverse.
E' la tempistica che in **Mario** *è molto più dilatata rispetto ad altri titoli, a due e tre dimensioni, il che favorisce un certo cazzeggiamento elettronico: la raccolta delle stelline è un pretesto per mostrare le capacità di animazione poligonale della macchina. Inoltre, la quasi totale assenza di avversari in molte sezioni sembra quasi finalizzata a non voler distrarre il giocatore dalla magnificenza degli ambienti 3D. Ne sono convinto:* **Super Mario 64** *è un gioco che serve prima di tutto a mostrare le capacità del Nintendo 64, come lo era* **WipEout** *su Play. Inoltre, la possibilità di muoversi in modo multidirezionale anziché seguire un pattern prefissato è indubbiamente più congeniale alla esplorazione, al vagar per mondi virtuali, rispetto a un* **DKC**, *per esempio.*

Ovviamente, non finisce qui...

bero divergenze tanto ampie in merito. Se il divertimento non è un postulato, ma il risultato di una pratica - la pratica videoludica, in questo caso - allora è su questa che bisogna interrogarsi.

Identificare i due concetti, significa confondere l'effetto con la causa. Il dinamico duo Adorno e Horkheimer, i Batman & Robin della Scuola francofortese, hanno scritto più di cinquant'anni fa che "divertirsi significa essere d'accordo... Significa ogni volta: non doverci pensare, dimenticare il dolore anche là dove viene mostrato. Alla sua base è l'impotenza. E', effettivamente, fuga: non, come pretende, fuga dalla cattiva realtà, ma dall'ultimo pensiero di resistenza che la realtà può ancora avere lasciato. La liberazione promessa dall'amusement è quella del pensiero come negazione."[2] *Torna il tema del divertimento inteso come di-versione, allontanamento dal reale, dinamica falsificante e rifiuto del pensiero. Non so perché, ma ho come l'impressione che i due non avrebbero apprezzato* WipEout. *In posizione assolutamente antitetica si colloca Massimiliano che rimarca la funzione di intrattenimento del videogioco, senza svalutarla. Credo che le definizioni classiche di giocabilità* ("effettivo livello di gradimento riscontrato" *oppure* "la capacità di un prodotto ludico di invogliare la sua fruizione") *siano ambigue e incapaci di rendere conto del fenomeno. Personalmente ritengo che la giocabilità non sia una semplice componente del gioco, bensì la sua essenza. All'inizio, essenza e accidenti grafici tendevano a coincidere. Prendiamo* Pong!, *che consisteva nel colpire una pallina (punto) con una racchetta (linea). Il progresso videoludico ha portato a una divaricazione dei due termini in gioco e all'affermazione, in moltissimi casi, degli accidenti sull'essenza. Questo spiega il successo di due recenti tendenze videoludiche, retrogaming (console e PC), ossia la riproposizione di vecchi classici sulle nuove piattaforme ludiche ed emulazione (una forma particolare di retrogaming caratteristica dei PC), cioè l'imitazione - su un siste-*

TOTAL NBA '96, *UNO DEI MIGLIORI TITOLI PER PLAYSTATION: GIOCABILE PERCIÒ DIVERTENTE OPPURE DIVERTENTE PERCIÒ GIOCABILE?*

[2] **LA DIALETTICA DELL'ILLUMINISMO,** *1947.*

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

– CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA –

FIFA 97	99000	DESTRUCTION DERBY 2	105000
TOMB RAIDER	99000	CRASH BANDICOOT	105000
SAMPRAS EXTREME	99000	ANDRETTI RACING	89000
DARKSTALKER	85000	BURNING ROAD	89000
FINAL DOOM	95000	TOP GUN	99000
SUPERSONIC RACERS	99000	NEED FOR SPEED	89000
OLYMPIC SOCCER	69000	DESCENT	69000
NBA LIVE 96	79000	IMPACT RACING	79000
LOMAX	105000	SLAM JAM 96	69000
JUMPING FLASH2	99000	MADDEN 97	99000
MK TRILOGY	105000	TIME COMMANDO	95000
SOVIET STRIKE	105000	DIE HARD	99000
BROKEN SWORD	99000	WILLIAMS GREAT	69000
STAR GLADIATOR	TEL	WIPE OUT	99000
PANDEMONIUM	TEL	NASCAR RACING	105000

SONY PLAYSTATION 398.000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

DISPONIBILI TITOLI PER:

SUPERNINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE PER I TITOLI NON IN LISTINO TELEFONARE

3 La descrizione dell'itinerario videoludico intrapreso negli anni può essere definita una "costante epistolare". Da una parte l'elencazione della piattaforme possedute sottintende l'idea che ciò legittimi una forma di competenza, dall'altra viene concepita come una sorta di nobilitazione (dire "avevo il C128 modello sidecar" equivale a "ho combattuto in Vietnam" pronunciato da un veterano). Non solo: l'acquisto di una certa console è rivelatrice di precise preferenze videoludiche: agli occhi dei lettori, un possessore di PC Engine Duo, viene immediatamente ricondotto all'idealtipo dell'estimatore degli sparatutto e degli rpg, laddove chi ha acquistato un Neo Geo chiaramente predilige i picchiaduro bidimensionali. E chi ha scelto un Virtual Boy? I casi sono due: o è un collezionista, o è un babbione... (NdMBF).

*ma operativo diverso dal proprio e attraverso un software particolare - delle specifiche tecniche di un altra macchina al fine di poter utilizzare software altrimenti incompatibile. Suona come un paradosso: da una parte l'evoluzione inarrestabile della tecnologia consente di ottenere sofisticati effetti grafici, dall'altra molti giocatori avvertono il bisogno di tornare a una giocabilità più genuina, come quella che caratterizzava i prodotti dei primi anni ottanta. E' come se i cinefili, stanchi delle vuote megaproduzioni hollywoodiane, rivolgessero il loro interesse ai film muti degli anni '20, riconoscendo ad essi lo spirito più autentico del cinema. Una fetta consistente dei videogiocatori di oggi prova nostalgia per i giochi bidimensionali di un tempo, semplici, immediati, giocabili e divertenti. Uno che di giocabilità se ne intende in quanto ne ha prodotta parecchia - Jon Hare di Sensible Software - una volta ha detto: "***La giocabilità è ciò che fa vendere i giochi***". Non potremmo essere più d'accordo...*

"Somewhere along the journey, we'll find a way back. Mr Paris, set a course for home"

Sono uno della vecchia guardia (retro guardia), avendo cominciato la mia carriera videoludica da Intellivision (fate un po' di conti) per passare, successivamente a C64, C128 (modello "sidecar", qualcuno se lo ricorda?) Amiga, PC286, PC486, P90 e finalmente Playstation (stufo di riconfigurare completamente il PC ogni volta che lo dovessi usare per l'ultimo game uscito).[3] A questo proposito devo dire che forse le uniche macchine della lista precedente che sono state sfruttate a pieno sono forse Commodore 64 (soprattutto) e Amiga. Sembra che anche la PSX sia orientata su questa strada, stando alle ultime cose uscite, cosa ne pensi?
Il 1996-7 sarà per PSX come il 1983-84 per il C64 o il 1987 (l'anno dell'apoteosi come numero di vendite e uscite) sono stati per Amiga? A mio parere ogni curva evolutiva raggiunge il suo culmine per poi discendere quando:

- si raggiunge efficienza = 1 nello sfruttamento dell'hardware - viene introdotta sul mercato una macchina superiore che riesce a ottenere una larga diffusione.

Il secondo caso riguarda la curva evolutiva del PC negli ultimi 7 anni: nessuno si è mai ingegnato a sfruttare al massimo le potenzialità di una macchina (i 386 ad. es.) preferendo invece sviluppare programmi e giochi per macchine superiori, incoraggiando così la corsa all'upgrade da parte degli utenti... Un meccanismo perverso (e consumistico). Poche eccezioni: qualcuno si ricorda che il primo *Frontier* occupava 850K, girava benissimo su 286 e pretendeva di simulare un intero universo, senza tralasciare la dimensione commerciale e bellica (riuscendoci, tra l'altro, molto bene)? Beh, *Frontier 2* era già su CD... La mia unica speranza e che le console non seguano la strada dei PC... Speranza vana?
Andrea Meleri
drew@protec.it

Hai colpito perfettamente nel segno, Andrea. PlayStation è l'Amiga degli anni '90. Ha ereditato il supporto della comunità videoludica europea (i migliori titoli PlayStation sono stati sviluppati da una casa inglese, Psygnosis), è l'unica console giapponese ad aver realmente sfondato nel Vecchio Continente (Sega e Nintendo chiudono centri operativi, si rivolgono a distributori esterni, mentre Sony gestisce indisturbata il mercato), PlayStation oggi emula addirittura le caratteristiche di "sistema aperto" che aveva favorito l'affermazione di Amiga (vedere* Cogito Ergo Sony*).
Inoltre come le potenzialità di Amiga erano paragonabili - se non addirittura superiori (vedi blitter) - ai più blasonati e costosi PC, anche PlayStation (ormai disponibile sotto le 400.000 lire) offre prestazioni paragonabili - se non superiori - alle produzioni dei PC di fascia alta (prezzo al pubblico in inferiore ai 2 milioni e mezzo).
Su Amiga bastava inserire un gioco nel drive, aspettare che il computer terminasse di caricare i dati e giocare. Su PlayStation è lo stesso: l'unico cambiamento riguarda il tipo di formato (il floppy è stato soppiantato dal CD).
Su PC, la dinamica di installazione richede tempo e competenza (si potrebbe aggiungere che nonostante tutto, il gioco si impalla comunque, ma non vogliamo prendere per il nasello i possessori di PC. Non troppo, almeno). Ma a differenza di Amiga, PlayStation è riuscita a imporsi in occidente quanto in oriente, in USA come in Giappone. Concludendo, PlayStation è un Amiga planetaria.

BRICIOLE

X-GAME

Tommaso Pugliese è un baldo giovinotto che confeziona insieme ogni mese alla sua cricca *X-Game* ottima fanzine dedicata a videogames, manga e anime. Sono usciti fino a oggi la bellezza di dodici numeri. Giudizio critico: contenuti eccellenti, grafica discreta (ma migliora da un numero all'altro). Per ulteriori info mandate un e mail a Tommaso (*tpuglies@mirabella.peoples.it*). A questo proposito rinnovo l'inivito a tutti i fanzinari a spedirci le loro produzioni.

X-Game, *la fanzine curata dall'eclettico Tommaso Pugliese.*

RUMORE

Sul numero di dicembre di *Rumore*, la testata diretta da Claudio Sorge che si occupa di musica ma anche di tendenze letterarie e musicali, potrete trovare un cospicuo dossier incentrato sul rapporto tra videogiochi e musica. L'articolo affronta il tema da una prospettiva più musicologica e sociologica rispetto allo speciale *Parental Advisory: Explicit Lyrics* pubblicato su questo numero di **Super PlayStation Console**.

Rumore: *a dicembre uno speciale sulla musica dei/nei videogiochi.*

AVENGER TRADING

LEGENDS NEVER DIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. 049-8752689

Playstation

BURNING ROAD	TRUE PINBAL
CRASH BANDICOT	NHL FACE OFF 97
DESTRUCTION DERBY 2	TWISTED METAL II
KING'S FIELD (USA)	TOBAL NO. 1
LEGEND OF KAIN	NASCAR RACING
PANDEMONIUM	FORMULA 1
PENNY RACER	ANDRETTI RACING
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	BUBBLE BOBBLE
STAR GLADIATORS	SLAM SCAPE
WIPE OUT XL	IN THE HUNT
TUNNEL B1	MOTOR TOON GP II
YATTAMAN	STREET FIGHTER ALPHA II
MEGATSUDO 2096	LOMMAX
TOMB RIDER	VIRTUAL TENNIS II
MORTAL KOMBAT TRILOGY	SAMPRAS TENNIS
NBA IN THE ZONE II	STREET RACER
SOVIET STRIKE	
NBA JAM EXTREME	
PRO PINBAL 3D	

COBRA-GUN
L. 89.000

MEMORY CARD
(120 giochi)
L. 84.000

MAD-CATZ
L. 72.000

MEMORY DRIVE
L. 169.000

JOY COMPATIBILE
L. 35.000

JOYPAD SONY
L. 61.000

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO RIFERITI ALLA SOLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI!
FAX 049-8755048

• PSX HOT NEWS •

SOUL EDGE
BUSHIDO BLADE
RAGE RAGER (RIDGE RACER III)
SPEED KING
MEGAMAN X XIII
JET MOTO
FINAL FANTASY VII
... e molto altro ancora!

VIENI A VISITARE IL NOSTRO NEGOZIO

PLAYSTORIA

PlayStation CENTER

KONAMI CENTER

Via Roma, 53 - 35122 PADOVA

PER TUTTO IL MESE DI
DICEMBRE
SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI
DALLE 10:00 ALLE 21:00
ORARIO CONTINUATO

Tutti i marchi, loghi e foto appartengono ai loro legittimi proprietari

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

CONSOLES

PLAYSTATION

PSX SONY 399.000

accessori

pad

per corse

joystick

mouse e pistola

schede di memoria

cavi e connessioni

giochi

SATURN

accessori

pad

per corse

joystick

giochi

PERGIOCO
MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

PERGIOCO
MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

PERGIOCO
BRESCIA
via TRIESTE 4/A
fra X Giornate e p.zza Duomo

PERGIOCO
negozi

Tanti auguri

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256** consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

MEGADRIVE 2

accessori

giochi

SUPER NINTENDO

accessori

giochi

GAME BOY

giochi

CONSOLES

I prezzi comprendono IVA e POSSONO VARIARE
Risposta immediata sulle disponibilità.
Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

PERGIOCO
ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

PERGIOCO
MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

PERGIOCO
LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Buon Natale

PERGIOCO
negozi

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Caro MBF,
aspettavo il numero 31 di **Super PlayStation Console** con una certa impazienza, ma devo riconoscere che sono rimasto parzialmente deluso dalla nuova impaginazione che a mio avviso risulta troppo semplificata per non dire trasandata. Che fine hanno fatto i fondini colorati? Come mai tutto questo grigiume? E' vero che i possessori di PlayStation e i lettori di **Super PlayStation Console** non sono solo ragazzini brufolosi, ma credo che una grafica più colorata non guasterebbe affatto.
Fabrizio

Era ora!
Finalmente una rivista sobria e pulita, senza strilli a tutta pagina e fotografie formato poster. Mi complimento con voi: se **Super PlayStation Console** si distingueva già prima per una impaginazione davvero splendida, ora direi che avete raggiunto il top. Non ho critiche da farvi, ma spero accettiate il mio consiglio: continuate così!
Luciano Tresson
(Vicenza)

Precisando che la trasformazione della veste grafica di **Super PlayStation Console** *non è ancora terminata, si intravede già la nostra linea editoriale. La nuova impaginazione privilegia la chiarezza e l'ordine, elementi che riflettono la rilevanza che riconosciamo al testo rispetto alla cosmesi. Se è vero che la tensione tra i due termini in gioco resta sempre irrisolta, allo stesso modo crediamo nella possibilità di raggiungere un compromesso tra parola e immagine. Anche se potrà suonare estremamente spocchioso - e difatti lo è - nel pianificare il nuovo assetto della testata abbiamo assunto come modelli da cui trarre ispirazione nientemeno che EDGE, la leggendaria pubblicazione inglese diretta da Jason Brooks e GAMEST, la splendida rivista nipponica dedicata al divertimento elettronico nelle sue polimorfe facce. Della prima apprezziamo la qualità degli interventi e la sublime veste grafica - pulita e rigorosa - della seconda la straordinaria capacità di restituire - attraverso quell'impareggiabile interazione tra testo e immagine propria della maggior parte delle mags giapponesi, da Famitsu Express a The SuperFamicom - le peculiarità, l'atmosfera e persino l'insondabile fisicità del videogioco. Abbiamo fatto propria la filosofia di GAMEST ospitando in ogni pagina un numero assolutamente aberrante di immagini formato "francobollo" che rendono giustizia al gioco assai meglio di un paio di foto riempi pagina (quelle che Luciano definisce "formato poster"), il cui inserimento è funzionale all'inconsistenza del testo. Personalmente odio i fondini colorati, i caratteri corpo sedici viola o gialli, le immagini storte: credo che pochissime pubblicazioni (Wired è tra queste, Mondo 2000 no) siano riuscite a conciliare cromatismi esasperati a una parte testuale estremamente eterogenea nelle dimensioni e nei contenuti. Vorremmo che la lettura di* **Super PlayStation Console** *non risultasse frustrata da soluzioni grafiche che lasciano il tempo che trovano. Detto questo, rinnovo l'invito a manifestare le vostre opinioni in merito: teniamo in massima considerazione ogni proposta (la decisione di inserire una pagina di recensioni brevi è stata presa in seguito alle richieste che ci sono pervenute), per cui fatevi sentire.*

Caro MBF,
da quando ho acquistato la mitica e superlativa Playstation, ho trovato indispensabile seguire la vostra rivista, in quanto eccezionalmente completa. Leggendo la recensione di *Formula 1*, mi sono innamorato del gioco. Purtroppo, ho trovato dei difetti nel prodotto, così come il mio compagno di giochi, che a mio avviso compromettono la giocabilità. Mi spiego: il gioco presenta dei difetti con il volante *MadCatz*, ossia non vengono effettuati replay; inoltre, collegando due volanti il gioco risulta incontrollabile, mentre non presenta alcun problema attraverso i normali pad. Che fare? Rinunciare al replay o buttare i volanti?
Marco
burruano@tau.it

Ciao Matteo,
Ti ho scritto perchè giocando a lungo a *Formula 1* per Playstation ho riscontrato un difetto non menzionato nella recensione: in pratica usando la visuale posteriore da più lontano, in cui la macchina è più piccola, in alcuni circuiti (non in tutti) si verificano degli scatti, alquanto fastidiosi in particolari punti di questi tracciati. Un esempio? Nel circuito argentino nella curva a gomito in discesa prima del traguardo il gioco scatta per tutta la durata della curva. Questo non succede usando le altre visuali. Volevo quindi sapere la tua opinione su questo fatto. Ti sarei eternamente grato se potessi rispondermi via email. Scusa per il tempo che ti ho rubato e grazie!!!!!!!!
damonhil@progetto3000.it

*Queste sono solo alcune delle numerose segnalazioni ricevute in redazione in queste ultime settimane in merito al best-seller Psygnosis (oltre 600.000 copie vendute in Europa fino a oggi), che abbiamo girato a Carolyn Seager, eclettica pierre della software house inglese. "*Il gioco effettivamente contiene alcuni bug che sono sfuggiti al beta testing*". Hmmm, cose belle, viene da dire.* Formula One *presenta una serie di bachi più o meno gravi che si aggiungono all'effettiva incompatibilità riscontrata con i volanti MadCatz. Tra quelli rilevati sino a oggi segnaliamo gli immotivati pit stop di alcune vetture controllate dal computer e l'assoluto irrealismo degli incidenti che comportano la rottura della parte anteriore della vettura: il bello è che pur perdendo alcuni pezzi, le performance delle vetture incidentate non sembrano subire alcun effetto negativo (anzi, secondo alcuni lettori, migliorerebbero addirittura). E a proposito di bug...*

WipEout 2097 è, a mio avviso, miglior gioco di corse mai realizzato... ma con un piccolo bug, almeno il mio.... Nella modalità Time Trial può capitare (anche spegnendo e riaccendendo la PSX) che la macchina fantasma sia sempre quella di default, non importa di quanto si riesca a batterla. Peccato, perché gareggiare contro sé

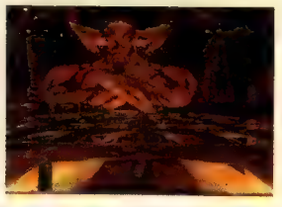
FORMULA 1, *UN VERO CAPOLAVORO, PURTROPPO NON ESENTE DA QUALCHE PICCOLO DIFETTO E PROBLEMI DI INCOMPATIBILITÀ CON ALCUNI VOLANTI COME IL MAD CATZ.*

MISSING IN ACTION

Sono davvero una minoranza i videogiochi che escono sul mercato rispettando le date di uscita inizialmente annunciate. Alcuni titoli accumulano ritardi consistenti. E il caso, per fare un esempio, di *Micro Machines V3* (Codemasters) annunciato per novembre, sarà disponibile solo a marzo. In questo spazio segnaliamo altri titoli celebri attualmente sospesi nel limbo...

WATERWORLD
Visto per la prima volta: Maggio 1995
Che fine ha fatto: presentato per la prima volta al pubblico nel maggio del 1995 durante l'*Electronic Entertainment Expo* di Los Angeles e riproposto all'*ECTS* londinese lo stesso anno, ***Waterworld*** , al pari del film, è stato un colossale buco nell'acqua. Inizialmente inserito nel catalogo Ocean è passato a Interplay che tuttavia non ha ancora annunciato la data definitiva di commercializzazione. In ogni caso, la prima versione che uscirà (ammesso e non concesso) sarà quella PC, quindi non trattenete il respiro...

ROCK'N'ROLL RACING 2
Visto per la prima volta: Maggio 1995
Che fine ha fatto: presentato durante la prima edizione dell'*E3* (maggio '95), ***RnRR2*** sarebbe dovuto uscire la scorsa estate. Ribattezzato ***Red Asphalt***, il gioco era atteso per l'autunno, ma Interplay ha reso noto che l'engine è stato completamente riprogrammato, mentre gli scenari e le vetture sono ancora in via di definizione. In altre parole, siamo in alto mare. L'ultima data annunciata è settembre. Del 1997...



stessi (alla *Sega Rally*) è una delle trovate migliori.
Qualcuno ha incontrato il mio stesso problema? Volevo inoltre sapere se esiste qualche titolo per PSX nel campo dei flight sims puri (tipo il "vecchio" *FS5*)? Per quanto ne so la migliore simulazione finora realizzata e quella di *Gunship 2000*, ma si tratta di un elicottero da combattimento... un vero peccato, stante le potenzialità della PSX. Sarebbe bello potersi rilassare alla guida di un Chesna realistico come una Ferrari di *F1* o un Qirex di *WipEout*... Sarei disposto ad accontentarmi di una buona simulazione di aereo da combattimento che abbia opzioni di volo libero o addestramento... qualcosa tipo *EF2000* è chiedere troppo?
Andrea Meleri
drew@protec.it

***E' effettivamente pretendere un po' troppo da PlayStation, almeno per ora. Sebbene le console vadano picizzandosi, la simulazione di volo classica resiste al fenomeno di trasmigrazione tecnologica. Mentre i wargames sono passati da un'utenza di nicchia al mainstream (i due best seller per PC del 1995 sono stati* Command & Conquer *e* Warcraft 2, *entrambi hanno venduto più di un milione di pezzi solamente negli Stati Uniti), i flight simulators restano appannaggio dei personal computer. Non credo che Bruce Artwick abbia alcuna intenzione di convertire la versione 6.0 del suo leggendario simulatore su PlayStation... Tuttavia, se sei alla ricerca di titoli arcade, direi hai l'imbarazzo della scelta:* Black Dawn, Broken Helix, Ace Combat, Agile Warrior F-IIIX, Air Combat, ThunderHawk 2, Raging Skies, Top Gun, Wing Over *sono solo alcuni dei giochi disponibili per la tua console: praticamente ne esce uno al mese. Ma tornando a* WipEout...

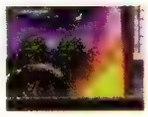
Salve carissimi,
vi comunico il codice finale che ho avuto la fortuna di trovare giocando e finendo *WipEout 2097* in sole 8 ore consecutive: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, X, ●, ■, X, X, ▲, X, ■.
Rinaldo Vallasca
vallasca@iris.unica.it

Caro Matteo,
ho acquistato Tobal #1 perché sono un grande estimatore dei picchiaduro a incontri e di *Dragonball Z*. Come saprai certamente, infatti, Akira Toriyama ha disegnato personalmente i personaggi del gioco Squaresoft. A questo punto volevo chiederti se sei a conoscenza di eventuali progetti videoludici di un altro grande maestro, ossia Katsuhiro Otomo.
Confidando nella tua preparazione, ti saluto
Ataru
via internet

Ammiro il talento visionario di Otomo. Al di là di* Akira, *forse il prodotto più mainstream di colui che definisci giustamente "maestro", ritengo assolutamente indispensabile la lettura di opere come* Domu e Memories *o la visione del poetico* Robot Carnival. *Ma sto divagando. Se non sbaglio Otomo sta curando il design di* Fakedown *(marzo '97), un clone di* Resident Evil *per Saturn, che miscela poligoni e grafica bidimensionale. Stay tuned for more...

Caro MBF,
ho letto sul numero di novembre lo splendido speciale sul *Tokyo Toy Show*. A questo proposito non posso nascondere che attendo con grande impazienza l'uscita di titoli come *Resident Evil 2*, *Rage Racer* ma soprattutto il nuovo *Castlevania*, la serie videoludica che ho maggiormente apprezzato. Oltre a PlayStation posseggo anche un Super Famicom e PC Engine e per queste macchine ho acquistato *Dracula X* (PC Engine) e *Castevania: Dracula X* (SFC) nonché il mitico *Super Castlevania IV* (SFC). Puoi dirmi se sono disponibili altri titoli della serie per console differenti dalle mie?
Simone Grevina
(Lecco)

Credo che tu sia a conoscenza del fatto che i primi episodi di* Castlevania *sono apparsi su MSX e NES. Per la console Nintendo sono disponibili tre titoli, ossia* Castlevania, Castlevania II: Simon's Quest *e* Castlevania III: Dracula's Curse. *Per Gameboy, invece, sono stati commercializzati* Castlevania: The Adventure *e* Castlevania II: Belmont's Revenge. *Su Sega Megadrive è invece apparso* Castlevania: Bloodlines, *forse il più insipido della serie...



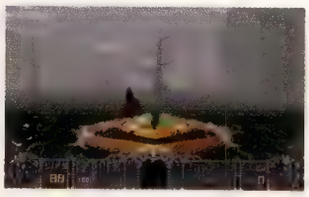
DRACULA X, *L'ULTIMO TITOLO DELLA SAGA DI* CASTLEVANIA *È ATTESO CON TREPIDAZIONE DA UN SACCO DI UTENTI* PLAYSTATION *CRESCIUTI SMANETTANDO SUGLI 8 E 16-BIT.*

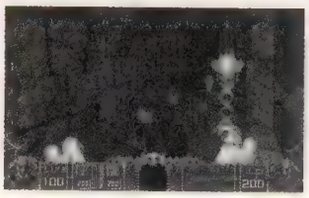
ATLANTIDE
NINTENDO 64
PlayStation
SEGA SATURN
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
PC CD-ROM
PERSONAL COMPUTERS
VASTO ASSORTIMENTO VIDEOGAMES
HARDWARE & MULTIMEDIA
IMPORTAZIONE DIRETTA
PAGAMENTI RATEALI
NOVITA' IN ANTEPRIMA
OLTRE 2000 ARTICOLI A MAGAZZINO
TELEFONO (0362) 23.81.48 - FAX (0362) 32.08.01
VENDITA PER CORRISPONDENZA E PRESSO IL NOSTRO PUNTO VENDITA
A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI N° 43
S.S. VALASSINA USCITA SEREGNO S.SALVATORE

Playworld

Videogames at twice the normal speed

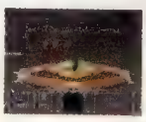
WARGODS SCONTRO FRA TITANI • **HEXEN** MEGLIO DI FINAL DOOM? • **FIFA MANAGER:** IL FUTURO DI FIFA • **MECHWARRIOR 2** ROBOTECH HA FATTO SCUOLA

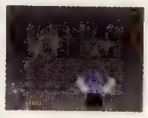




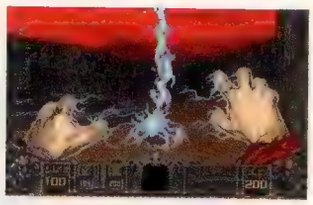
Hexen

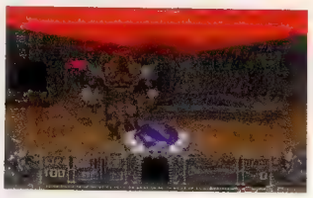
SVILUPPATO DA PROBE (il team che ha curato ***Alien Trilogy*** qualche mese fa) per GTI Interactive, ***Hexen*** può essere considerata la versione mitologico-fantasy di ***Doom***. Previsto a breve su PlayStation, ***Hexen*** si svolge nel regno di Cronos, minacciato dal cattivo di turno, il malefico Korax.
Nei panni di un guerriero, di un chierico o di un mago, dovrete superare tutte le insidie prima di giungere al classico scontro con la vostra nemesi. Ogni personaggio vanta caratteristiche (resistenza, agilità, forza) e metodi di combattimento peculiari: il barbaro, ad esempio, privilegia spade e alabarde, mentre il mago lancia incantesimi e palle di fuoco all'indirizzo dei numerosi mostri presenti negli scenari a tre dimensioni. La versione PlayStation include alcuni novità rispetto a quella PC, tra cui una inedita strutturazione dei livelli.

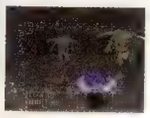


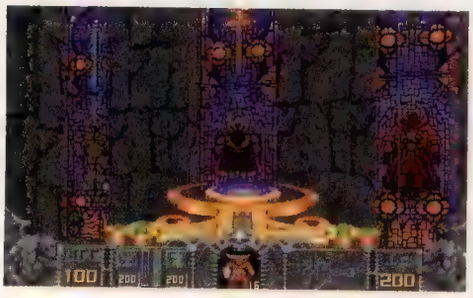


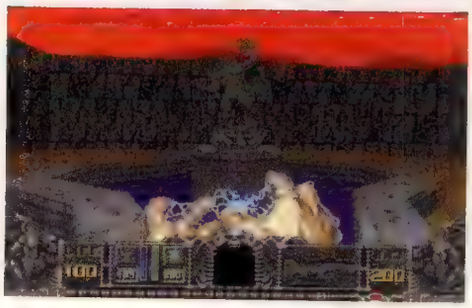
HEXEN ***DIFFERISCE DA*** **DOOM** ***SOPRATTUTTO PER IL FATTO CHE IL GIOCO SI ARTICOLA SU UN UNICO STAGE DI DIMENSIONI IMMENSE PIUTTOSTO CHE SU TANTI PICCOLI LIVELLI.***

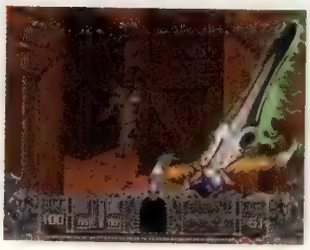






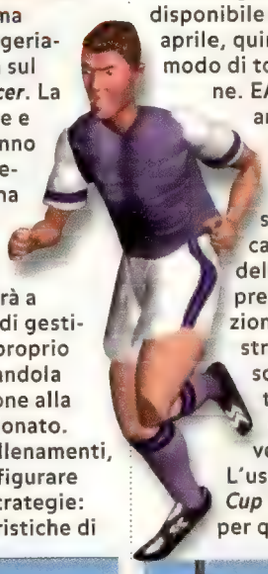






Il futuro di FIFA

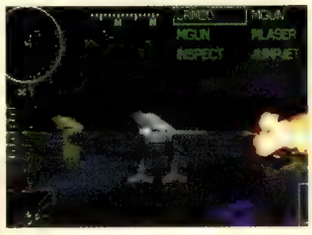
EA HA ANNUNCIATO FIFA MANAGER, la prima simulazione manageriale di calcio basata sul popolare *Fifa Soccer*. La divisione canadese e quella inglese stanno collaborando assieme per colmare una lacuna nell'offerta ludica PlayStation. *Fifa Manager* consentirà a novelli allenatori di gestire una squadra a proprio piacimento, portandola dall'ultima divisione alla vittoria del campionato. Calcio mercato, allenamenti, possibilità di configurare moduli tattici e strategie: queste le caratteristiche di base del gioco. Il titolo sarà disponibile solo a partire da aprile, quindi avremo modo di tornare a parlarne. EA ha inoltre annunciato *Fifa World Cup '98*, la versione "Mundial" della simulazione di calcio più diffusa del mondo. Il gioco presenterà innovazioni grafiche e strutturali che non sono state inserite, per mancanza di tempo, nella versione '97. L'uscita di *Fifa World Cup '98* è prevista per questa estate.



Mechwarrior 2

DOPO IL SUCCESSO DI MECHWARRIOR 2 su PC e Mac, non sorprende l'annuncio di Activision relativo alla versione PlayStation. Prevista per gennaio, la simulazione arcade di guerre robotiche vanta spettacolari effetti di texture mapping, sedici differenti missioni e la possibilità del gioco simultaneo grazie al cavo di link. L'aspetto cosmetico è stato implementato sfruttando le potenzialità della console: effetti di ombreggiatura e light sourcing contribuiscono a creare un'atmosfera dark. Il parlato del gioco è stato affidato ad attori professionisti. Uscita prevista: fine dicembre.

MECH HI-TECH SU PLAYSTATION.



SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/606.89.19

Anni del Gran

Veniteci a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri (Torino), in corso Roma, 48

Tanti Auguri

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 59.900
ACC LINK CABLE PAL	L. 49.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 49.000
ACC MOUSE PAL	L. 69.900
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	**L. 89.000**
CHRONICIES OF THE SWORD	**L. 92.000**
PAL AGILE WARRIOR F. 111X	L. 89.000
PAL AIR COMBAT	L. 89.000
PAL AYRTON SENNA CART	TELEFONARE
PAL ALIEN TRYLOGY	L. 95.000
PAL ALON IN THE DARK	OFFERTA
PAL ANDRETTI RACING	L. 92.000
PAL BEDLAM	L. 95.000
PAL BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 89.000
PAL BLAZING DRAGON	L. 92.000
PAL BROKEN SWORD	L. 95.000
PAL BUST A MOVE 2	L. 92.000
PAL CASPER	L. 95.000
PAL CHESSMASTER 3D	L. 95.000
PAL CHRONICLES OF SWORD	L. 92.000
PAL COMMAND 2 CONQUERER + MOUSE	L.
PAL CYBERIA	TELEFONARE
PAL CYNDICATE WARS	TELEFONARE
PAL CRASH BANDICOOT	L. 95.000
PAL CREATURES	TELEFONARE
PAL D	L. 95.000
PAL DARK FORCE	L. 92.000
PAL DARK STALKER	L. 89.000
PAL DAWN OF DARKNESS	TELEFONARE
PAL DESCENT	DISPONIBILE
PAL DESTRUCTION DERBY	**L. 89.900**
PAL DESTRUCTION DERBY 2	L. 95.000
PAL DIE HARD TRYLOGY	L. 92.000
PAL DISCWORLD	L. 95.000
PAL DISTRUPTOR	L. 92.000
PAL DOOM	L. 79.000
PAL DUKE NUKE 3D	TELEFONARE
PAL EXTREME GAME	L. 89.000
PAL FADE TO BLACK	TELEFONARE
PAL **FINAL FANTASY 7** (JAP)	TELEFONARE
PAL FRANK THOMAS BASEBALL	TELEFONARE
PAL GT RALLY	TELEFONARE
PAL GUNSHIP 2000	L. 89.000
PAL HEXEN	L. 95.000
PAL HI-OCTANE	L. 109.000
PAL HORNED OWI	TELEFONARE
PAL LAST DYNASTI	TELEFONARE
PAL LITTLE BIG ADVENTURE 2	TELEFONARE
PAL LOMAX	L. 92.000
PAL KRAZI IVAN	L. 89.000
PAL LOADED	L. 69.000
PAL MADDEN '97	TELEFONARE
PAL MAGIC CARPET	L. 92.000
PAL MICROMACHINE 3D	TELEFONARE
PAL MORTAL KOMBAT 3	**L. 95.000**
PAL MOTO CROSS	TELEFONARE
PAL MOTOR TOON GP 2	L. 95.000
PAL MYST	L. 93.000
PAL NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
PAL NBA LIVE '96	OFFERTA
PAL NFL QBC '96	TELEFONARE
PAL NHL '96	**TELEFONARE**
PAL OLIMPIC GAMES	L. 95.000
PAL OLIMPIC SOCCER	L. 95.000
PAL ON SIDE	DISPONIBILE
PAL PANDEMONIUM	L. 92.000
PAL PANZER GENERAL	TELEFONARE
PAL **PHILOSOMA**	L. 79.900
PAL PGA '96	**OFFERTA**
PAL PROJECT OVERKILL	L. 99.000
PAL PROJECT X 2	TELEFONARE
PAL **RAVE RACE** (JAP)	TELEFONARE
PAL RAYMAN	L. 95.000
PAL **RESIDENT EVIL II** (JAP)	TELEFONARE
PAL RETURN TO ZORK	TELEFONARE
PAL RIDGE RACER	L. 59.000
PAL RIDGE RACER REVOLUTION	L. 92.000
PAL ROAD RASH	L. 95.000
PAL ROBOTRON X	TELEFONARE
PAL SIM CITY 2000	L. 92.000
PAL **SOUL EDGE** (JAP)	TELEFONARE
PAL SOVIET STRIKE	L. 92.000
PAL SPACE HULK	L. 105.000
PAL SPOOT GOES TO HOLLYWOOD	L. 92.000
PAL STAR GLADIATOR	TELEFONARE
PAL STARBLADE ALPHA	L. 69.900

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PAL STREET FIGHTER ALPHA 2	L. 92.000
PAL STREET FIGHTER	L. 89.000
PAL TEKKEN	L. 89.000
PAL TEKKEN 2	DISPONIBILE
PAL THE CROW	L. 95.000
PAL THE NEED FOR SPEED	DISPONIBILE
PAL THEME PARK	**L. 99.000**
PAL TIME COMMANDO	TELEFONARE
PAL TOBAL N. 1	TELEFONARE
PAL TOMB RAIDER	DISPONIBILE
PAL TOP GUN	L. 89.000
PAL **TOSHINDEN**	L. 69.000
PAL TOSHINDEN 2	OFFERTA
PAL TOTAL NBA	L. 89.000
PAL TRACK & FIELD	L. 95.000
PAL TRANSPORT TYCOON	TELEFONARE
PAL TRUE PINBALL	L. 95.000
PAL TUNNEL B1	L. 89.000
PAL TWISTED METAL	L. 89.000
PAL VIRTUAL OPEN TENNIS	TELEFONARE
PAL WARHAMMER	TELEFONARE
PAL WAR HAWK	L. 89.000
PAL WING COMMANDER 3	L. 89.000
PAL WIPE OUT	L. 89.000
PAL WIPE OUT 2097	L. 93.000
PAL WORLD CUP GOLF	TELEFONARE
PAL WORMS	OFFERTA
PAL WRESTLE MANIA	**L. 89.900**
PAL X-COM	OFFERTA

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

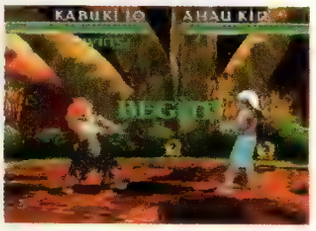
IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

2° Videogame Expo

SABATO 18 E DOMENICA 19 GENNAIO si terrà al Parco Esposizioni di Novegro (a due passi dall'Aeroporto di Linate, Milano) la 2° Edizione di *Videogame Expo*: all'interno della manifestazione i visitatori avranno la possibilità di provare gratuitamente le ultime novità videoludiche e di sfidarsi nei vari tornei organizzati dagli esibitori. Se siete in zona perché mancare?

Videogames Superstar The Show

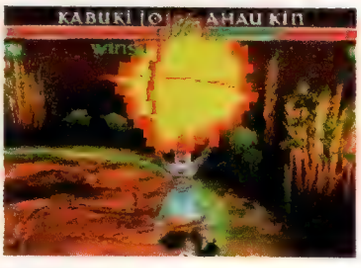
SE NON VOLETE PERDERVI la prima tappa del 1° Campionato di Videogiochi d'Italia, fareste bene a trovarvi alla discoteca Rolling Stone a Milano il 26 gennaio. L'intera giornata sarà dedicata alle gare tra gli iscritti, ma anche il pubblico non avrà modo di annoiarsi grazie alla scenografia cinematografica, all'intervento di ballerine, alla ripresa TV... Insomma, a tutto quello che fa da contorno solitamente a un grande spettacolo. Inutile dire che i premi messi in palio saranno centinaia (settimane bianche, console, CD...) e il primo classificato si aggiudicherà addirittura un premio del valore di 3 milioni! *Videogames Superstar - The Show*: checkatelo.



WarGods

IN UN MERCATO VIDEOLUDICO saturo di picchiaduro, Williams è alla disperata ricerca di quindici minuti di gloria con ***WarGods***, conversione diretta dell'omonimo coin-op apparso in sala giochi un anno fa.
Primo beat'em up autenticamente tridimensionale della casa di ***Mortal Kombat***, ***WarGods*** si distingue dai concorrenti per la possibilità di effettuare mosse finali al termine degli incontri. Il gioco include dieci differenti personaggi, alcuni dei quali incarnano le caratteristiche somatiche di eroi mitologici come Ercole, altri invece si richiamano palesemente a luoghi comuni della fantascienza (cyborg, uomini del futuro etc.).
A livello di giocabilità, il picchiaduro Williams sembra offrire ben poco rispetto alla controparte bidimensionale, ma per un giudizio definitivo vi rinviamo ovviamente al prossimo numero di **Super Console**.

CONSIDERATO DAI CRITICI "UN MORTAL KOMBAT" POLIGONALE, WARGODS ARRIVA SU PLAYSTATION GRAZIE A WILLIAMS.



MATT'S GOSSIP

Segnaliamo in apertura una voce di corridoio che circola in rete da qualche giorno: pare che ***WipEout 2097*** non sia l'autentico sequel di ***WipEout***, bensì un mero update. Il seguito ufficiale potrebbe uscire addirittura questa estate. Hmmm... vi terremo informati. La versione in lingua inglese del nuovo rpg Capcom, ***Breath of Fire***, sarà disponibile in estate. Nei panni di Ryu, un giovane pischello, dovrete superare le tradizionali dodici fatiche. Ambienti poligonali, inquadrature rotanti, personaggi in forma di sprites, combattimenti a turni. Butta bene, insomma. Sony Computer Entertainment of Europe sta lavorando a tre titoli appetitosi: ***Rapid Racer***, ***Total NBA '97*** e ***Porsche Challenge*** Il primo è è una simulazione di corsa su motoscafo che vanta soluzioni grafiche di incredibile impatto. Già soprannominato "***WipEout*** sull'acqua", ***Rapid Racer*** presenta spettacolari effetti di trasparenza e traslucenza nonché animazioni da urlo (lo schermo si aggiorna di 60 frames al secondo). Diciotto tracciati in tutto suddivisi in tre sezioni. Split-screen e tre modalità di gioco differenti rappresentano il biglietto da visita di un prodotto attesissimo. Sviluppato da un team interno Sony, ***Rapid Racer*** non solo costituisce la risposta su disco compatto a ***Waverace 64***, ma è anche la dimostrazione che ***Total NBA*** non è stato un semplice caso. Sony sa realizzare videogiochi e non semplicemente venderli.Uno dei miglori videogiochi d'azione mai creati, ***Bomberman,*** è in arrivo su PlayStation grazie a Hudson Soft. Era ora. Ken Kutaragi, l'uomo che ha inventato PlayStation, sta lavorando al *Project Highlander*. Dietro all'enigmatico si cela *PlayStation 2*, il successore del 32-bit Sony. Secondo alcune voci, la nuova piattaforma sarà basata su DVD. Anziché essere una semplice console, la piattaforma "*regalerà esperienze multimediali*". Puzza un po' di 3DO... Uscita prevista: 1998. ***Syndicate Wars*** riviato a marzo. Meno male che ho anche un PC. Sony of Japan intende commercializzare un nuovo set di memory card personalizzate con logo e immagini. La finalità? Trasformare semplici supporti di stoccaggio dati in un oggetto da collezionare (vedi *Swatch*). Bah, in Giappone potrebbe persino funzionare. Sony supporta il PC. Ecco i titoli annunciati per il primo quarto del'97 per Pentium: ***Rally Cross***, ***Shoot Out '97***, ***Spawn***. Le terze parti sono al lavoro su ***Carnage Heart, Fatal Fury Real Bout, Tail of the Sun, Viper*** e ***Wild Arms***. Torniamo a PlayStation. Pare che ***X-Men Vs. Street Fighter*** uscirà esclusivamente per Saturn... What the hell!?! Qualche info sul nuovo gioco di Shiny Entertainment per PlayStation, ***Wild 9*** (aprile). Si tratta di uno shooter tridimensionale caratterizzato da fondali estremamente definiti. Secondo Dave Perry, ***Wild 9*** sarà tecnicamente superiore a ***Super Mario 64***. Se non vedo, non credo. Acclaim pubblicherà la versione interattiva del mediocre film ***The Crow: City of Angels.*** Per l'occasione, Grey Matter sta sviluppando un clone di ***Resident Evil***, caratterizzato da una struttura di gioco più dinamica. Il Corvo può massacrare a botte i suoi avversari, ma, a differenza della controparte filmica, è vulnerabile ai colpi. Concludiamo ricordando ai distratti che Eugene Jarvis non è affatto "sparito" dalle scene, ma ha appena concluso il suo nuovo gioco, ***Cruis'n USA*** per Nintendo 64.

millenium

CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662

LE CONSOLES

PLAYSTATION UNIVERSALE **L. 539.000**
PLAYSTATION + PAD + MEMORY CARD **L. 499.000**
PLAYSTATION + GAME **L. 499.000**
SATURN B.CO + GIOCO **L. 539.000**
INTERNET KIT SATURN USA L. 399.000
NINTENDO 64 UNIVERSALE **L. 520.000**
NINTENDO 64 + GAME **L. 699.000**
VOLANTE PSX + GAME **L. 229.000**

ATTENZIONE: 2 GIOCHI PSX A L 139.000

WIPE OUT + BUBBLE BOBBLE
EARTHWORM JIM 2 + NEED FOR SPEED
CRASH BANDICOOT + IN THE ZONE
TEKKEN 2 + ROBO PIT
RESIDENT EVIL + FLOATING RUNNER
FORMULA ONE + STAR FIGHTER 3000
JUMPING FLASH 2 + MOTOR TOON GP 2

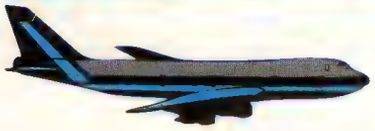
NEWS N64

WAYNE GRATZKY 64
KILLER INSTINCT GOLD
SHADOW OF THE EMPEROR
MISSION IMPOSSIBLE
MARIO KART 64

NEWS PSX

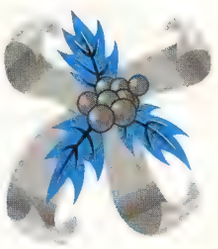
SOUL EDGE
NAMCO MUSEUM IV
BUSHIDO BLADE
PERFECT ELEVEN 2
RAGE RACER
NFL GAMEDAY 97
DISRUPTER
DECEPTION
COMMAND & CONQUER

DISPONIBILI TUTTI I GADGET E LE NOVITÁ DALL'ESTREMO ORIENTE E DAL NUOVO MONDO



SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA TRAMITE POSTA O VIA CORRIERE

BEST WISHES FROM



millenium

MILLENIUM - VIA DEL PARADISO, 2r - FIRENZE - ZONA VIALE EUROPA

Jonah Lomu Rugby

CODEMASTERS È AL LAVORO SULLA simulazione "definitiva" di rugby, compito agevolato dalla assoluta mancanza di prodotti alternativi. Sponsorizzato dalla popolare star anglosassone Jonah "Rhino" Lomu, il gioco vanta trenta squadre internazionali, la possibilità di gioco simultaneo in coppia e una pletora di opzioni. Grafica ben definita e animazioni spettacolari grazie all'impiego del motion capture.

JONAH LOMU, SOPRANNOMINATO RINOCERONTE, DEBUTTA NEL NUOVO TITOLO CODEMASTERS

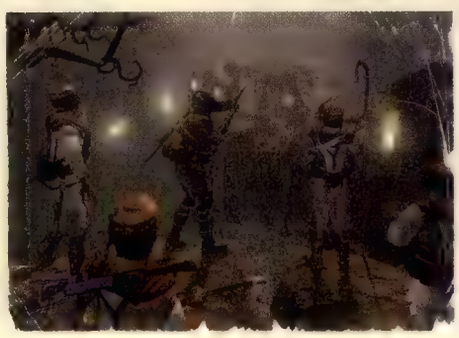
RETROGAMING

Sulla scia di Namco, Williams ha annunciato il secondo volume degli *Arcade's Greatest Hits*. Previsto per gennaio, la nuova raccolta include sei "nuovi" titoli, compresi classici assolutamente indispensabili: ***Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command*** e ***Tempest***. Ma la notizia più eclatante del mese riguarda la nuova versione di ***Pitfall*** annunciata per Sony PlayStation. Il mitico Pitfall Harry è di nuovo al centro dell'attenzione nel quartier genrale di Activision. Eroe videoludico ai tempi di Atari VCS, Harry ha già beneficiato di un sequel a sedici bit che ha riscosso un buon successo su Megadrive. Il nuovo episodio, come impone il trend, è tridimensionale e non a caso è intitolato ***Pitfall 3D***. Annunciato per la primavera del 1997, ***Pitfall 3D*** sarà presentato come si deve su uno dei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.

PITFALL *RITORNA CON UNA NUOVA VESTE GRAFICA.*

Dark Earth

SVILUPPATO DALLA COMPAGINE DI BORDEAUX, ***Dark Earth*** è un'avventura grafica ambientata nel futuro che sarà pubblicata a febbraio da Mindscape. L'impatto con una meteora di dimensioni gigantesche ha ridotto il pianeta a una landa devastata. Provate ad immaginare *Blade Runner* che incontra *Mad Max*. Qualche dato sul gioco: duecentocinquanta locazioni, due ore di dialogo parlato, colonna sonora cinematica. Anteprima completa sul prossimo numero di **Super Playstation Console**...



Nightmare Creatures

SVILUPPATO DALLA DIVISIONE FRANCESE di Mindscape, ***Nightmare Creatures*** prende a prestito la struttura di ***Resident Evil*** customizzandola secondo il gusto formale transalpino. Scegliendo un alter ego virtuale di sesso maschile (Ignatius) o femminile (Shirley) dovremo affrontare quindici livelli di claustrofobico orrore nelle fogne di Londra, nelle quali - Dylan Dog insegna - si cela l'Orrore. Poderoso engine poligonale, grafica davvero definita e atmosfere horror fanno di ***Nightmare Creatures*** un titolo da tenere d'occhio.

UN UNIVERSO TRIDIMENSIONALE INTERAMENTE RENDERIZZATO.

Go-kart, go!

SE VI PIACCIONO I GO-KART e all'ultimo Smau di Milano non avete visitato lo stand della UbiSoft e di CD Verte, avete perso un'ottima occasione. La casa transalpina, infatti, aveva organizzato una serie di sfide a ***Street Racer***, il suo utlimo titolo, che trovate recensito a pagina 98. Oltre a lottare per berretti e magliette di ***Street Racer***, i numerosissimi partecipanti hanno fatto di tutto per conquistare l'ambito primo premio, un go-kart nuovo e scintillante. Alla fine dei tre giorni ha avuto la meglio Alberto Marinelli, che con il tempo di 2'08"78 (10 giri sul 1° circuito di Ralph) ha letteralmente annichilito la concorrenza. Bella lì, Alberto!

ACTION GAME

VIDEOGAME AND
COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO
PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

sony
PLAYSTATION
pal
399.000

giochi
PLAYSTATION
a partire da
29.000

sony
PLAYSTATION
universale
549.000

PORTACI IL TUO MATERIALE USATO VERRA' VALUTATO E PERMUTATO CON ALTRO MATERIALE!

nintendo
ULTRA 64
UNIVERSALE
+ MARIO 64
telefonare

VIDEOGIOCHI D' IMPORTAZIONE E NON,CON ARRIVI SETTIMANALI!

CHIAMACI SUBITO PER AVERE INFORMAZIONI SULLE NOVITA' IN USCITA

AD OGNI ACQUISTO RICEVERAI IN
OMAGGIO UN SIMPATICO CALENDARIO DA TAVOLO

ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
Tel./Fax
02/2043300

ORARI NEGOZIO
DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:00
SABATO MATTINA: dalle 09:30 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono ai legittimi propreitari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

Tokyo, la capitale mondiale del divertimento elettronico. All'inizio di Novembre si tenuto il secondo Playstation Expo. *Lo show ha ribadito il momento d'oro della console Sony.*

Big in Japan

Tutto il **PlayStation Expo '96** *gioco per gioco.*

In questi ultimi mesi tre importanti fiere hanno rischiarato il cupo autunno videoludico nipponico. Tra la fine di settembre e l'inizio di novembre il ***Jamma Show****, il* ***Tokyo E3*** *ed il* ***Playstation Expo*** *hanno spalancato i loro cancelli ad un folto numero di videogiocatori giapponesi ansiosi di conoscere tutte le novità della nuova stagione videoludica.* **Super Playstation Console** *vi presenta un completo reportage sulle tre manifestazioni.*

Parappa the Rapper (foto in alto) avrà fatto impazzire i giapponesi, ma sinceramente noi perferiamo il più tradizionale picchiaduro* Rurooni Kenshin *(qui a fianco). Voi che ne dite?

Tokyo- Iniziamo questo speciale sulle fiere giapponesi autunnali con la più interessante delle tre, almeno per i PS-X users, ovviamente ci riferiamo all'edizione '96 del *Playstation Expo*. Svoltosi alla periferia di Tokyo dal 2 al 4 novembre, lo show ha riscosso un enorme successo di pubblico tanto che i più di 70.000 visitatori, giunti nei soli tre giorni non riservati alla stampa, hanno dovuto sopportare ore di coda per poter accedere al padiglione fieristico. Se pensate che lo scorso E3 svoltosi al Los Angeles ha accolto lo stesso numero di persone in uno spazio nove volte superiore potrete capire quanto potesse essere caotico muoversi per quelle sale. Fortunatamente, l'attesa ai cancelli è stata ripagata da un numero notevole di novità decisamente interessanti. Un solo dato: i videogiochi PlayStation raggiungeranno quota seicento entro la fine del 1996...

Sony Computer

La novità più interessante al padiglione Sony era la presentazione del nuovo controller Playstation caratterizzato dalla presenza simultanea di due particolari stick analogici posti sulla base del pad. Le due nuove leve di controllo sono analogiche (al pari del 3D stick dell'N64) e potranno essere anche premute verso il basso in modo venir utilizzate come pulsanti aggiuntivi. I nuovi controller possiedono un sistema di feedback meno sofisticato di quello presente nel nuovo joystick della CH Products, previsto per Natale, ma abbastanza potente da generare un leggero contraccolpo ogni qual volta il giocatore impatti contro qualcosa sullo schermo. Seguendo il trend Nintendo, il nuovo pad verrà venduto in tre differenti colorazioni (bianca, grigia e nera). Prezzo e data di uscita non sono ancora stati confermati.

Sony ha inoltre annunciato l'uscita di un nuovo modello di PlayStation - l'*SCPH-5500* - che riunisce tutte le uscite video (S-Video, RCA e RGB) della macchina in un unica AV Port in modo da ridurre ulteriormente i costi di produzione. La console è già disponibile in Giappone al prezzo di 19,800 yen (pari a 280.000 lire). Infine sono state commercializzate un triplo pack di memory card a 4.000 yen, circa settantamila lire.

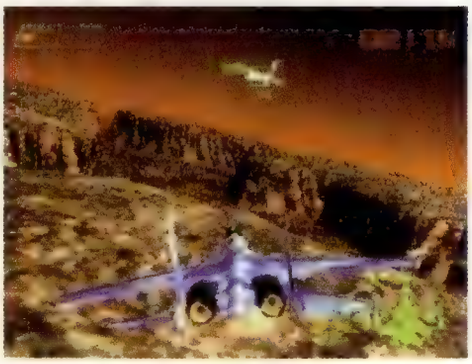
Sul fronte del software, hanno letteralmente trionfato *Crash Bandicoot* (in Giappone, *Kurashu Bandikuu*) e *Parappa The Rapper*. Al primo era dedi-

cato un intricato stand tematico con tanto di masso che rotolava sopra le teste dei passanti ogni cinque minuti. Va sottolineato che il look di *Crash* è stato leggermente modificato per il pubblico giapponese. Ora il personaggio ha occhi più grandi e una bocca meno pronunciata. Di *Parappa the Rapper* abbiamo già parlato il mese scorso. Un enorme pupazzo dalle sembianze antropomorfe ha intrattenuto il pubblico dal vivo, con gioia di grandi e piccini. Si tratta di un prodotto che mette alla prova le capacità mnemoniche dei giocatori: Parappa deve ripetere i movimenti del suo maestro prestando attenzione anche al ritmo dell'esecuzione. *Parappa The Rapper* è sicuramente un titolo estremamente bizzarro ed originale, sarà interessante vedere quale sarà la risposta del pubblico internazionale per un prodotto così singolare. Accanto a questi due titoli si sono visti i soliti *F1, Wild Arms, Arc the Lad II* e *Depth* trattati dettagliatamente nei mesi scorsi su queste pagine.

Tra le demo giocabili vi era anche *Rurooni Kenshin*, un picchiaduro poligonale non proprio esaltante basato su la licenza di un popolare fumetto giapponese. La vera sorpresa dello show è stata *Kowloon's Gate*, un'avventura interattiva cyberpunk dal sapore decisamente orientale contenuta su ben quattro CD e caratterizzata da scene d'intermezzo create con una workstation di elevata qualità. L'uscita dovrebbe avvenire in Giappone non prima di febbraio al prezzo di 7800 yen, attendetevi quindi maggiori informazioni a riguardo in futuro su queste pagine. Sempre allo stand Sony vi erano numerosi monitor che illustravano vari titoli, molti ancora nella fase preliminare del loro sviluppo, tra i quali vi erano diversi RPG sfortunatamente anonimi e un interessante puzzle game chiamato *Intelligent Cube*.

Namco

Contrariamente al solito, Namco ha presentato versioni giocabili dei suoi titoli più attesi confermando ancora una volta la notevole capacità dei suoi sviluppatori.



Alcune immagini di Air Combat 2 (Namco).

Sicuramente il titolo che più ha sorpreso i numerosi visitatori dello stando era *Time Crisis*, ormai in fase avanzata sviluppo. La prima conversione da System 22 sembra essere sorprendentemente vicina alla sua controparte a gettoni e verrà commercializzata nella primavera del prossimo anno assieme ad una apposita pistola a raggi luminosi. Grazie a un nuovo sistema di rilevazione unito sia alla AV Port che all'ingresso del pad, sarà possibile ottenere una risoluzione estremamente elevata. Quest'arma inoltre è dotata di un pulsante aggiuntivo che permette al giocatore di proteggersi dietro eventuali oggetti e ricaricare il revolver, funzione svolta nel coin-op da un apposito pedale. Il principale difetto dell'originale era l'impossibilità di giocare in coppia, limite che, a dispetto dei miracoli che normalmente riesce a compiere Namco, dubitiamo venga colmato nella versione PS-X. Un altro titolo previsto per l'inizio del '97 è la conversione del sequel poligonale di *Xevious* basato su System 11, venduta sotto forma di un deluxe pack che farà la gioia di tutti gli appassionati del gioco. *Xevious 3D/G Deluxe Edition* conterrà infatti non solo una perfetta conversione dello sparatutto poligonale uscito circa un anno fa - al quale sono state aggiunte numerose scene in FMV - ma anche il primo *Xevious*, una versione remixata di quella raccolta nel *Namco Museum Vol. 1* nonché *Super Xevious*. Decisamente più imminente è l'attesissimo *Soul Edge* (20 dicembre). Alla fiera è stata presentata una versione praticamente completa che consentiva di apprezzare la sua magnificenza grafica. Il gioco è abbinato al nuovo joystick dedicato. Sembra che in occidente il

COLOUR&TEMPESTA BARI

LEVANTE COMPUTER

BARI

SONY PLAY STATION CENTER CONSOLE SEGA - NINTENDO

QUEST'ANNO OFFERTE STREPITOSE SU CONSOLE SONY PLAY STATION, SEGA SATURN, SUPER NINTENDO, SEGA MEGA DRIVE, GAME BOY E GAME GEAR.

CONTATTACI SUBITO

INOLTRE

AVRAI A DISPOSIZIONE UNA VASTISSIMA SCELTA SU OLTRE 500 TITOLI A PREZZI FANTASTICI. TELEFONA!!

PlayStation SEGA Nintendo

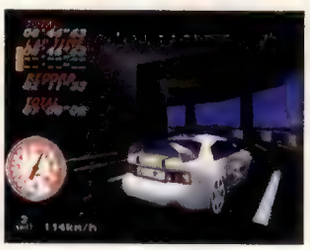
PER ORDINARE: TEL - FAX 080/5248299

gioco verrà commercializzato con il nome di ***Soul Blade*** per motivi legali. Grande interesse attiravano anche il secondo capitolo della saga di ***Ace Combat*** (aka ***Air Combat***), del quale potete vedere qualche immagine, l'imminente ***Rage Racer*** atteso per l'inizio del mese di dicembre e infine il quarto volume dei ***Namco Museum***. Il quinto volume invece sarà disponibile a febbraio e includerà: ***Metro-Cross, Baraduke, Pac-Mania, Dragon Spirit*** e ***Warukyure no Densetsu***. ***Air Combat 2*** (aprile '97) vanta una grafica migliorata, nuove visuali, nuove missioni e un nuovo metodo di rifornimento di carburante in volo.

Namco ha rivelato di essere impegnata su vari fronti. Il progetto più ambizioso sembra essere un film in computer grafica sviluppato in collaborazione con uno studio losangelino che sarà pronto entro il 1998 per un costo di più di quaranta milioni di dollari. Vola al cinema...

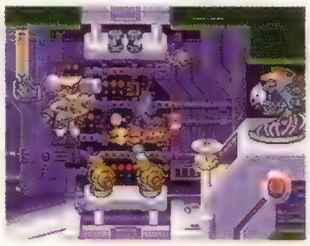
SquareSoft

Delusione in seguito all'annuncio che ***Bushido Blade*** uscirà solo a '97 inoltrato. Square non è soddisfatta della qualità del prodotto, si parla di un probabile supporto agli sviluppatori del gioco da parte dello staff di ***Final Fantasy VII*** (altro titolo posticipato ulteriormente). Oltre a questi due titoli abbiamo visto i soliti ***Saga Frontier*** (previsto per marzo '97) e ***Final Fantasy Tactics***, le cui demo non mostravano nulla di nuovo. L'unica vera novità era la presentazione di una nuova etichetta Square, specializzata nella produzione di titoli sportivi, chiamata *Aques*, acronimo di *Advanced QUality Entertainment and Sports*. I primi titoli previsti erano ***Pro***



DITE QUELLO CHE VOLETE, MA LA SQUARESOFT CHE FA UN GIOCO FI GUIDA COME QUESTO GRAND CHAMPION'S RALLY CI CONVINCE SOLO FINO A UN CERTO PUNTO...

MEGAMAN 8 ***NON SEMBRA POSSEDERE UNA REALIZZAZIONE TECNICA ECCELSA. SPERIAMO SOLO CHE LA GIOCABILITÀ SIA ALL'ALTEZZA DI QUELLA DEGLI EPISODI PRECEDENTI...***



D'ACCORDO, D'ACCORDO: LA QUALITÀ DELLA FOTO È PESSIMA, MA VOLEVATE O NO QUALCHE IMMAGINE DI **STREET FIGHTER 3?**

Logic Mahjong che permetterà il gioco contemporaneo di quattro giocatori, ***Super Live Stadium*** che consiste in una simulazione di baseball con personaggi super deformed e squadre appartenenti al campionato giapponese e infine ***Grand Champion's Rally***, palese clone di ***Sega Rally*** dotato di splendidi effetti di luce. I primi due titoli dovrebbero uscire nei convenient store nipponici entro la fine di dicembre, mentre per la suddetta simulazione automobilistica bisognerà attendere sino ai primi mesi del prossimo anno. Quest'ultima inoltre sarà l'unica che sarà commercializzata in occidente. Presso lo stand della Square abbiamo raccolto alcune indiscrezioni circa la possibile uscita di una versione migliorata dal punto di vista cosmetico di ***Tobal No 1***. Il titolo ha già venduto oltre 700.000 unità in Giappone. La versione 1.5 dovrebbe includere un nuovo CD demo i cui contenuti ci sono al momento ignoti. Pare che la versione remix sarà commercializzata in occidente invece del ***Tobal*** "standard". Concludiamo con l'annuncio dell'inizio dei lavori per un film interamente realizzato in computer-grafica ispirato alla saga di ***Final Fantasy***. Il progetto verrà realizzato dalla Square L.A. per la Square of Japan la quale sta cercando tecnici ed art director per costituire un team di ottanta elementi (alcuni dei quali hanno collaborato ad *Apollo 13* di Ron Howard). Il team realizzerà anche i filmati introduttivi dei futuri giochi targati Square. *Final Fantasy: The Movie* è stato annunciato per il 1999 e si basa su personaggi e ambientazioni create da Yoshitaka Amano, l'illustratore che ha curato la veste grafica di numerosi titoli della Square.

Capcom

Brutta notizia: la versione PlayStation del lungamente rimandato ***X-Men: Children Of The Atom*** è stata cancellata. Il motivo non è noto, ma dopo aver visto titoli come ***King of Fighters 95*** e ***Street Fighter Zero 2***, è improbabile che sia legata ad eventuali carenze a livello hardware. Il suo seguito, ***Marvel Super Heroes***, al momento rimane confermato, anche se nessuna demo del gioco era presente alla fiera. I monitor degli stand erano invece dedicati al già commercializzato ***Star Gladiator*** e ai nuovi ***Megaman 8*** e ***Super Puzzle Fighter IIX***, la cui uscita è prevista per il 6 gennaio in contemporanea al nuovo ***Ganasia***, dei quali dovreste ormai conoscere ogni particolare. Presente in forma non giocabile ***Bio Hazard 2***.

Konami

Anche al *Playstation Expo*, Konami non si smentisce allestendo uno stand estremamente caotico e labirintico, caratterizzato da cinque entrate ma da una sola uscita. Il collo di bottiglia ha creato non poca confusione. Pur non presentando novità di rilievo, si sono viste versioni avanzate di prodotti attesissimi. Il gioco che godeva del maggior interesse era ovviamente ***Metal Gear Solid*** che sembra davvero eccezionale. Un altro titolo appetibile è ***Speed King***, una futuristica simulazione automobilistica dalle caratteristiche decisamente interes-

santi prevista entro la fine di dicembre. Conversione fedele di un costoso e complesso coin-op uscito due anni orsono, dotato di due posti di guida linkati mossi da martinetti idraulici, ***Speed King*** è ambientato a Neo Kobe City, la futuristica metropoli già vista in ***The Snatcher***. Il gioco offrirà una qualità grafica decisamente elevata, un'estrema velocità di animazione, un buon numero di opzioni tra cui la possibilità di partecipare ad un vero e proprio campionato ed infine vanterà un particolare sistema sonoro olofonico, l'*RSS* sviluppato da Roland e già utilizzato da Konami sin dai tempi del PC Engine. Sempre prima di Natale dovrebbe arrivare nei negozi ***Parowars***, il wargame ambientato nel mondo di ***Parodius***. Il ***Command & Conquer*** demenziale include un centinaio di mezzi differenti che vanno da piccoli carri armati a devastanti mega robot. Le battaglie si svolgono nel coloratissimo universo di ***Parodius***. Il design dei mezzi e dei personaggi è il medesimo del videogioco a cui s'ispira e quindi conterrà numerosi riferimenti ai vari titoli prodotti dalla Konami. Anche la colonna sonora dovrebbe riprendere i temi dello storico sparatutto e varia a seconda dei livelli. Tra gli altri titoli presentati segnaliamo ***Dracula X, Lighting Legend, Winning Eleven '97*** e ***NBA PowerDunkers 2*** che abbiamo già descritto nello scorso numero, oltre al nuovo splendido episodio di Contra dotato ora di una nuova veste poligonale (vedi preview a pagina 42). Al solito la stella dello stand era ***Tokimeki Memorial,*** ormai divenuto un fenomeno di culto in Giappone, basti vedere il numero di persone che si accalcavano allo suo stand per vedere i nuovi titoli della serie e l'innumerevole quantità di gadget ad esso ispirati. Concludiamo con l'annuncio dell'entrata dello splendido RPG ***Genso***

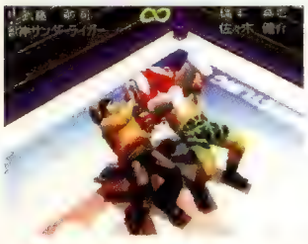
RAY-TRACER *(TAITO)*

Suikoden nel catalogo *Playstation The Best*, la collana budget che ci auguriamo di vedere presto in Italia.

BEST OF THE BEST

Peregrinando tra gli stand della fiera si potevano scoprire alcuni titoli interessanti prodotti spesso da software house completamente sconosciute al pubblico occidentale. Non è il caso ovviamente della Takara che ha presentato il terzo capitolo della saga di ***Toshinden*** (27 dicembre), che troverete descritto con dovizia di particolari nelle prossime pagine. Diciamo solo che si tratta di un prodotto davvero spettacolare: 28 personaggi, combattimenti in volo, possibilità di convertire l'energia vitale in attacchi devastanti. Fantastico.

Taito si lancia sulle simulazioni automobilistiche poligonali con un titolo concettualmente vicino al classico *Chase H.Q.* Infatti, anche se *Ray Tracer* dovrebbe consistere in una semplice gara di corsa, potrete colpire le altre macchine in modo da metterle fuorigioco. I veicoli a vostra disposizione sono quattro, ognuno dei quali dotato di caratteristiche peculiari.



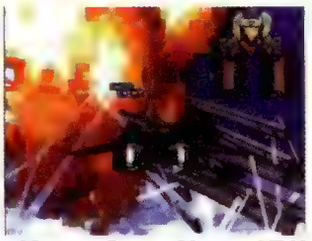
PROWRESTLING 2 (TOMY)

THREE KINGDOM MUSHU (KOEI)

RANMA: BATTLE RENAISSANCE. *LA DOMANDA È: RIUSCIREMO MAI A GIOCARE CON QUESTO GIOCO, ANNUNCIATO DA MESI E MESI?*

Virgin presentava la versione giapponese di ***Tomb Raider*** che, anche se caratterizzata da illustrazioni decisamente più accattivanti di quelle occidentali, non ha riscosso molto successo. Sempre in questo stand era presente la conversione della simulazione pugilistica *Center Ring Boxing* uscita alcuni mesi fa per Saturn e ora rinominata *The Boxing*. Decisamente più interessante era *Wing Over* di Pack-in-Video, simulatore di combattimento aereo che vi mette a disposizione ben sedici aerei differenti provenienti da varie epoche con i quali dovrete affrontare un torneo a squadre. Le varie missioni da portare a termine vanno dalla caccia all'attacco al suolo e si svolgono in numerose ambientazioni differenti. Grafica e sonoro sembrano essere a livelli piuttosto elevati. Spiccano i fondali. Oltre alla modalità principale di gioco è anche presente un duel mode che vi permette di effettuare emozionanti scontri contro un velivolo controllato dalla CPU oppure da un amico via link-up. L'ultima caratteristica interessante del gioco è il particolare stile con cui è stato realizzato il design

THREE KINGDOM MUSHU (KOEI)



MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

JAMMA '96 REPORT

Concludiamo il breve reportage iniziato sul numero scorso sul *Jamma Show*, la fiera giapponese dedicata ai coin-op e alle macchine d'intrattenimento. Iniziamo con un nuovo titolo SNK che segue l'ormai affermata tradizione della suddetta compagnia di alternare sequel a titoli innovativi creati per testare il mercato. Anche se ***Super Tag Battle Kizuna Encounter*** è l'ennesimo picchiaduro, presenta numerose varianti tra le quali la più evidente consiste nella possibilità di scegliere una squadra di due giocatori (quattro in alcuni coin-op linkati) da un gruppo di dodici che dovranno combattere in un'area delimitata da un rettangolo visibile sul terreno di gioco. La qualità della grafica è elevata e il numero di mosse comprende tutti gli elementi già visti nei vari ***Fatal Fury*** e ***Samurai Spirits***. Sempre per Neo Geo era presente il quarto sequel di ***Super Side Kick*** e l'inatteso ***Neo Bomberman*** che potrebbe tradursi in un multitap anche per questa macchina. Al *Jamma Show* l'SNK ha anche confermato il proprio desiderio di entrare nel mondo della realtà virtuale e della grafica poligonale con l'*MFX 2000*, una macchina d'intrattenimento simile all'AS-1 della Sega che permette a quattro persone di vivere un viaggio fantastico dalle sensazioni garantite. L'interesse per questo prodotto era alto vista la prossima uscita dell'annunciato sostituto del Neo Geo. Dalla Taito è in arrivo ***Side by Side***, una modesta simulazione automobilistica poligonale, e ***Fighters Impact,*** un beat'em up in 3D graficamente molto bello, ma che non sembra essere nulla di innovativo.
Chiudiamo con la Konami che presentava allo show una simulazione automobilistica dalla qualità grafica straordinaria, basata su una nuova tecnologia poligonale dalle potenzialità sbalorditive. In ***GTI Club*** potrete guidare quattro differenti utilitarie europee (Austin Mini, Fiat Panda, Golf e R5) in una gara sulla Costa Azzurra dove tutto è concesso pur di arrivare primi al traguardo. L'elemento più interessante del gioco è la mancanza di linearità che vi consente di scegliere il percorso più opportuno per ottenere la vittoria, inoltre potrete intaccare quasi ogni elemento del fondale ed utilizzare sporchi trucchi per liberarvi dei vostri avversari. Ultima novità di rilievo presentata al *Jamma Show* era la versione poligonale di uno storico sparatutto Konami chiamata ***Gradius Solar Assault***. Il gioco è in pratica un ***Panzer Dragoon*** dotato della medesima meccanica di gioco utilizzata dal ***Gradius*** bidimensionale e caratterizzato da una qualità grafica decisamente esaltante: tra l'altro potrà utilizzare la stessa cabina di controllo virtuale precedentemente utilizzata da ***Speed King***.

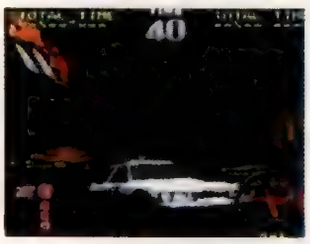
DELUDE L'E3 NIPPONICO

Se il *Playstation Expo* ha confermato di rappresentare un avvenimento di portata rilevante nel panorama vidoeludico nipponico, l'*E3* ha deluso non pochi visitatori. Svoltosi anch'esso nel Nihon Convention Center, l'equivalente nipponico dell'*Electronic Entertainment Expo* americano era tale solo di nome. Lo show era privo di attrazioni e i prodotti visti erano per lo più tristi titoli educativi ed opere multimediali. L'afflusso di pubblico è stato talmente basso che, i biglietti di ingresso (del costo di quindicimila lire circa) venivano regalati all'entrata del *Playstation Expo* dai disperati organizzatori nel vano tentativo di risollevare le sorti della manifestazione. Davvero patetico...

dei personaggi del gioco, affidato a Kaoru Shintani autore del manga/OAV/videogame *Area 88*. Altra novità esaltante era il seguito di ***Shin Nihon Pro Wrestling Toukon Retsuden*** di Tomy, dotato di una grafica decisamente più curata della precedente e soprattutto caratterizzato dalla possibilità di giocare una caotica royal rumble con più avversari sullo stesso ring. Non ci resta che aspettare quindi la fine di dicembre, augurandoci che questa volta abbiano inserito anche Tiger Mask Sansei ed Antonio Hinoki alla già vasta rosa di lottatori disponibili.

Altra sorpresa della fiera era il nuovo picchiaduro Koei intitolato ***Three Kingdom Mushu***, la cui realizzazione è stata curata da Omega Force. La notevole qualità delle animazioni (oltre 60 frames al secondo), una grafica estremamente veloce e dettagliata ed il suo particolarmente realistico sistema di attacco-difesa lo rende una valida alternativa a ***Soul Edge*** e ***Bushido Blade***. Contrariamente a quanto si pensava il massivo seguito di ***Ogre Battle***, ***Tactics Ogre***, sarà disponibile anche per PlayStation grazie ad Art Dink che si occuperà della conversione di questo splendido RPG-wargame. Interessante anche ***Armored Core 2*** (From Software), uno sparatutto poligonale robotico in terza persona dagli spettacolari effetti di luce. From Software ha presentato anche il quarto episodio di ***King's Field, Shadow Tower***.

Bandai ha presentato l'atteso ***Macross Digital Mission VF-X***. Come potete vedere dalle foto, il gioco ha subito parecchi miglioramenti. Per chi non lo sapesse, si tratta di

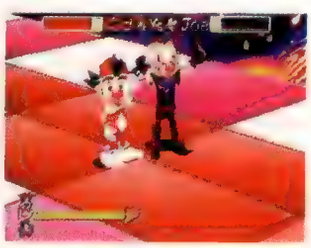


DRIFT KING GAIDEN *(GENKI)*

HEAVEN'S GATE, *IL NUOVO PICCHIADURO 3D DELLA ATLUS.*

uno sparatutto in terza persona ispirato alle quattro serie di *Macross* e contenente tutti i principali modelli di valkyre in forza alla U.N. Spacy. Se non vi saranno ulteriori ritardi dovremmo vedere la versione definitiva per l'inizio del prossimo anno, speriamo...
Praticamente ultimato era invece ***Ranma: Battle Renaissance*** della Rumic Soft la cui uscita dovrebbe essere imminente. Da quel poco che abbiamo potuto vedere sembra un titolo promettente; l'incognita resta la giocabilità. Sempre restando in tema di animazione giapponese, Glams presentava un gioco di strategia spaziale chiamato ***Quovadis*** i cui disegni sono stati realizzati da Haruhiko Mikimoto, character design di numerosi anime di successo tra cui *Macross*. Passiamo ora allo stand della Genki, il cui pubblico sembrava essere interessato maggiormente alle Genki Girls (che tradotto letteralmente significa "ragazze in salute") piuttosto che ai videogames in sé... I più forti d'animo, riuscendo a distogliere lo sguardo dalle standiste, potevano ammirare ***Drift KingGaiden***, sequel della non proprio esaltante simulazione automobilistica uscita nel maggio di quest'anno. Per questo nuovo episodio sembra si siano concentrati sul miglioramento del sistema di controllo e sulla varietà dei circuiti. Vedremo alla fine di questo mese se le promesse saranno mantenute. Sempre in questo stand era possibile visionare la demo di ***Beltlogger 9***, un claustrofobico clone di *Doom* che ricorda vagamente ***Kileak The Blood/Finalist***.

Decisamente più bizzarro era ***Running High*** (Sacom), una simulazione di corsa (a piedi!). Dopo il tutt'altro che esaltante ***Power Instinct 2***, Atlus si prepara ad immettere sul mercato un promettente picchiaduro poligonale intitolato ***Heaven's Gate*** dallo stile vagamente simile a ***Star Gladiator,*** ma contenente alcune varianti degne di nota. La più evidente è senza dubbio la presenza di mura e soffitti posti a delimitare l'arena di gioco: questo significa che non solo non vi è l'out of ring, ma è anche possibile rimbalzare sui vari lati delle stanze una volta colpiti, rischiando così di subire un'altra serie di attacchi dal vostro avversario. I personaggi a disposizione saranno otto (Jin, Nanase, Dulffer, Engetsu, Verny, A Hau, Kyosuke e Sasa) più due boss che a quanto pare saranno ispirati a un certo Devil/Angel di *tekkeniana* memoria. Le mosse speciali a disposizione sono decisamente numerose ed inoltre è presente una power bar per la realizzazioni di devastanti supercombo. L'uscita è prevista per questo mese in Giappone al prezzo di 5800 yen. Concludiamo con l'inattesa conversione del brillante ***Kid Klown in Crazy Chase*** uscito per Super Famicom alcuni anni fa. La versione per Playstation conserva sempre la sua classica visuale isometrica ed è stata realizzata in grafica poligonale. La meccanica di gioco è sempre la stessa e vede il povero Kid Klown affrontare una gara contro il tempo ostacolato dagli assurdi trabocchetti del malefico Darty Joe. Se non vi saranno imprevisti dovremmo vedere questo bizzarro gioco sugli scaffali dei negozi entro Natale.



KID CLOWN IN CRAZY CHASE

UN ESPLOSIONE DI ENERGIA NEL COSMO DEI VIDEOGAMES !
LE ULTIME NOVITA' AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA !

Videogames
Big Bang
STORE

VUOI APRIRE ANCHE TU UN PUNTO VENDITA BIG BANG STORE ? CONTATTACI !!

NEGOZI BIG BANG IN ITALIA:

- **PERUGIA Via Marconi 45** (Tel. 075 - 5723257)
- **LA SPEZIA Via Di Monale 62** (Tel. 0187 - 738412)
- **PASSIGNANO (PG) Via Nazionale 87** (Tel. 075 - 827915)

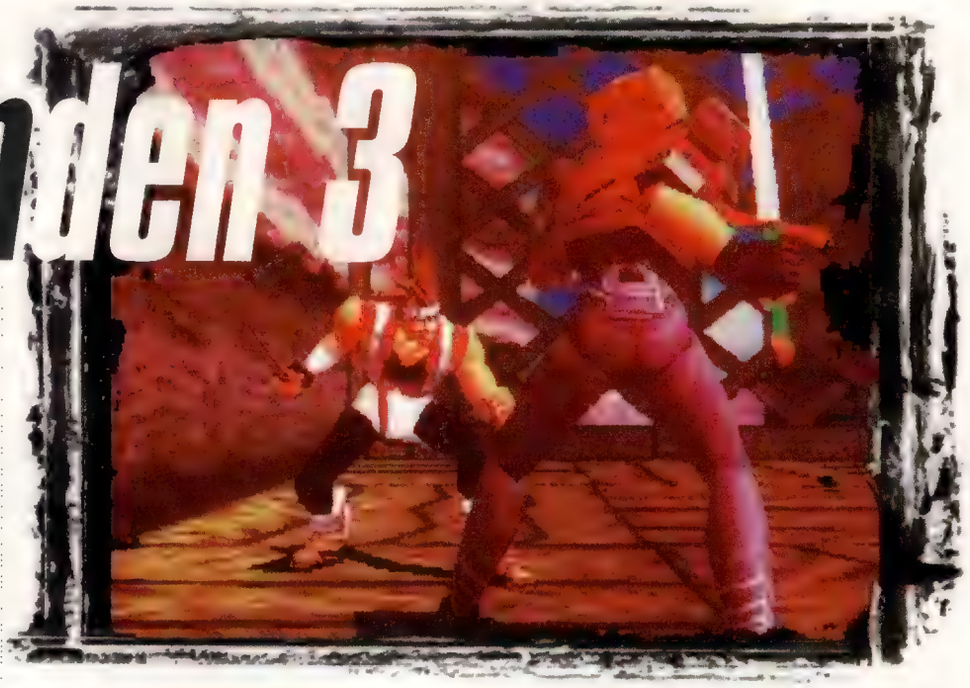
IDEA STAGE

Uffici: Via Colle del Pepe, 13 - Perugia - Tel. 0039 (0)75 - 35395 - Fax 0039 (0)75 - 35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it

PROSSIMA APERTURA Perugia, Ponte San Giovanni - Perugia, Fontivegge - Foligno - Catania

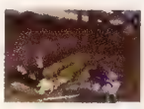
DESIGN: Studio Grafico Idea (PG)

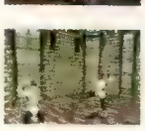
Tohshinden 3



Per gli amanti dei cartoni animati, segnaliamo che sono in fase di lavorazione ben due Oav basati sul videogioco Takara.

Il 22 novembre 1994, la nuova piattaforma a 32-bit Sega veniva introdotta sul mercato nipponico. L'impatto è stato dirompente: grazie a una killer-application chiamata *Virtua Fighter*, decine di migliaia di console sono finite nelle case di altrettanti otaku. Sorprendente, se si considera che la versione da casa era afflitta da palesi bug. A poco più di una settimana distanza, Sony commercializzava la sua prima macchina da gioco: PlayStation. Insieme a *Ridge Racer*, uno dei più efficaci titoli-traino è stato senza dubbio *Battle Arena Tohshinden* (87), sviluppato da TamSoft e pubblicato da Takara, etichetta che fino ad allora si era limitata a realizzare alcune conversioni di beat'em up SNK per Super Famicom, ottenendo mediocri risultati. Il passaggio generazionale ha giovato a Takara: dal punto di vista cosmetico, *Tohshinden* sorpassava largamente la versione casalinga di *Virtua Fighter*, tanto che Sega - nel tentativo di rimediare - introdusse successivamente una versione più definita dal punto di vista grafico della prima, lanciando la moda dei "*Remix*". Se il coin-op di Suzuki si presentava come a tre dimensioni pur mantenendo in realtà una struttura di gioco a due, *Tohshinden* simulava effettivamente la profondità rendendo possibile gli spostamenti perpendicolari rispetto all'asse orizzontale. A livello di giocabilità, tuttavia, il titolo Takara era deficitario in diversi comparti: la possibilità di performare le mosse speciali con la semplice pressione di un tasto venne considerata dai puristi una violazione palese delle "regole del gioco", tanto che nella versione americana quest'opzione venne disabilitata. A un anno di distanza, la sfida a distanza tra Sega e Takara (e, indirettamente, tra Saturn e PS-X) veniva riproposta dai sequel dei rispettivi prodotti: *Virtua Fighter 2* e *Battle Arena Tohshinden 2*. Questa volta fu Sega a uscirne vincente: la versione casalinga del celebre picchiaduro targato AM2 era estremamente fedele all'originale e questo - a detta di molti - risultò determinante per il futuro di una console che faticava (e fatica tuttora) a trovare spazio sui mercati occidentali. *Battle Arena Tohshinden 2* (56), invece, si rivelò una delusione assoluta. In termini cosmetici, il prodotto era addirittura inferiore al primo e il gameplay non presentava innovazioni di rilievo. La concorrenza interna di un titolo come *Tekken 2* rese ancora più amaro il destino di *Tohshinden 2*. Takara tentò di rimediare commercializzando nella collana dei titoli budget per PlayStation una versione "Plus", espediente vanificato dall'uscita di nuovi prodotti come *Tobal #1* e *Star Gladiator*. L'ultimo episodio della saga di *Tohshinden* è apparso qualche settimana fa: si tratta di *NiTohshinden* (67), versione super deformed del picchiaduro che fa evidentemente il verso a *Virtua Fighter Kids*, altro prodotto "tappabuchi" della line-up Sega. E siamo arrivati ai giorni nostri.

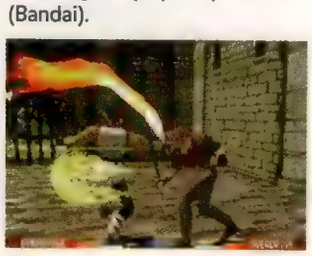




Titolo : Tohshinden 3
Casa : Takara
Uscita : 29 Dicembre
N° Giocatori : 1 – 2
Genere : Picchiaduro

Con il terzo episodio ufficiale, Takara ha la possibilità di riacquistare credibilità agli occhi della comunità videoludica. *Tohshinden 3*, previsto per la fine dell'anno in Giappone, avrà vita dura, dal momento che dovrà vedersela con *Soul Edge*, nuovo kolossal Namco. Presentato con grande successo all'ultima edizione del *PlayStation Expo* di Tokyo, *Tohshinden 3* rappresenta un decisivo passo in avanti rispetto al suo predecessore, soprattutto dal punto di vista grafico. I punti di forza del prodotto sono l'impiego dell'alta risoluzione che accresce notevolmente il livello di dettaglio e la spettacolarità dei movimenti dei personaggi: i 60 quadri che si succedono ogni secondo rendono l'esperienza videoludica davvero intensa. Il design dei personaggi è stato implementato oltre ogni aspettativa. A livello di gameplay, il combattimento dovrebbe essere reso più coinvolgente dalla possibilità di effettuare attacchi devastanti (come i fan della serie sapranno, l'utilizzo di armi come spade, alabarde e pugnali è consentito). Effetti di luce contribuiscono ad accrescere l'atmosfera di misticismo che pervade il gioco. I combattimenti sono ripresi da telecamere virtuali che consentono di seguire l'azione da molteplici punti di vista. Gli incontri si svolgono all'interno di arene di dimensioni ridotte rispetto a quelle dei precedenti episodi. Inoltre è stata eliminata la possibilità di scaraventare l'avversario fuori dal ring (Ring Out) che ne comportava l'immediata sconfitta. Per dovere di cronaca, segnaliamo che questa caratteristica non è inedita, ma era già stata sperimentata con successo da *Fighting Vipers* (Sega). Tamsoft ha introdotto un combo system similare a quello di *Street Fighter Alpha 2*: i combattenti raccolgono tutta l'energia necessaria per performare attacchi devastanti. Oltre a *Soul Edge* e *Tohshinden 3*, sono attesi per dicembre in Giappone anche *Lightning Legend* (Konami) e *Real Bout Fatal Fury* (SNK). A gennaio sarà la volta di *Kumite* (Konami), *Three Kingdoms Mushu* (Koei), mentre *Bushido Blade* (Squaresoft) e *Zero Divide 2* (Zoom) sono stati posticipati a marzo/aprile. Non sono ancora state definite le date di uscita di *King of Fighters '96* (SNK), *Marvel Super Heroes* (Capcom), *Street Fighter EX* (Capcom), *X-Men vs. Street Fighter* (Capcom) e *ZXE-D* (Bandai).

Alcuni personaggi sono già apparsi nella versione Ura.



L'arena di combattimento è delimitata da sbarre o cancelli.

UN NATALE COI FIOCCHI

GLOBAL GAME

Quest'anno il Natale lo festeggi con noi.
Regalati un centro Global Game

RAPALLO

COMO

BARI

TORINO

B.UMBRA

MANTOVA

MILANO

AGROPOLI

GLOBAL GAME®

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

SESTO S. GIOVANNI

Prossima apertura: Padova • Legnano • Gallipoli • Pontedera • Cosenza

I LOGHI E I MARCHI SONO DI RISPETTIVI PROPRIETARI

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT

L'avvento *delle piattaforme ludiche dotate di* ***lettore CD-ROM*** *ha favorito l'interazione tra due settori dell'industria culturale - quello* ***musicale*** *e quello* ***ludico*** *- da sempre interrelati. Gruppi di culto come* ***The Chemical Brothers***, ***Prodigy***, ***Bis***, ***Leftfield*** *o autori yankee del calibro di* ***Steve Vai***, ***Joe Sartriani*** *e* ***Trent Reznor*** *hanno prestato il loro talento per realizzare straordinarie colonne sonore di recenti giochi.* **Super PlayStation Console** *ha sentito il futuro della musica videoludica.*

Basettoni anni '70, dentatura resa perfetta da anni di apparecchietti, *tee-shirts* alternative: ecco a voi i Bis, uno dei gruppi più originali sulle caotiche scene *dance* inglesi. Delle band a cui possono essere accomunati (Huggy Bear, Bratmobile, Shonen Knife etc.), i Bis sono sicuramente quella caratterizzata dalla carica più dirompente, o almeno così hanno sentenziato le *mags* più *trendy* del Regno Unito, da *The Face* a *MixMag*. La cosa divertente è che, mentre stiamo scrivendo, i Bis non hanno ancora firmato un contratto con una casa discografica di rilievo. No, i Bis stanno lavorando al *soundtrack* di un imminente gioco per PlayStation. Sta nascendo una nuova forma di under/over ground musicale. Le pop star hanno spesso contribuito alla realizzazione di colonne sonore per videogames, ma la situazione che va delineandosi in questi mesi non ha precedenti nella storia. Tutto - o quasi - è cominciato con ***WipEout***, autentica piattaforma di lancio per gruppi come The Chemical Brothers o Future Sound of London: l'internazionalizzazione del divertimento elettronico ha permesso a gruppi fino a pochi mesi prima noti solo in ambienti sostanzialmente ristretti, di ottenere una visibilità - o forse dovremmo parlare di *ascoltabilità* - planetaria. Gruppi underground come Ash e Apollo 440 sono attualmente coinvolti in progetti analoghi. Electronic Arts ha stretto accordi con etichette del calibro di Flood, mentre Virgin intende collaborare con la megastar *jungle*, Goldie. Cosa dire di *WipEout 2097 - The Album* (uscito il 30 settembre scorso da Virgin Records) che raccoglie quattordici brani di autori come Leftfield, Fluke, The Prodigy, The Chemical Brothers, Daft Punk, Orbital e Underworld? Che è dannatamente massiva, ecco cosa. Se in alcuni casi la prestazione della band al semplice adattamento di pezzi già pubblicati al format videoludico, (è il caso, ad esempio, di *Firestarter Remix* in ***WipEout 2097***), sempre più spesso incontriamo musica composta per l'occasione (vedi la colonna sonora di ***Quake*** curata da Trent Reznor/Nine Inch Nails oppure i bellissimi brani di Steve Vai, *Juice*, e Joe Satriani, *Back To Shalla-bal + Summer Song*, che fanno parte della colonna sonora di ***Formula One***). Nel nuovo assetto ci sarà ancora spazio per i musicisti videoludici "tradizionali", come il californiano Tommy Tallarico? Per saperne di più abbiamo chiacchierato con alcuni figure di rilievo dell'industria discografica anglosassone e personaggi leggendari come Rob Hubbard, che i videogiocatori più navigati conosceranno come l'autore di alcune indimenticabili colonne sonore a 8-bit. A questo punto non vi resta che inserire il CD giusto nel disc tray e leggere questo speciale tutto d'un fiato. Accettate consigli? Here we go: *Psychic Karaoke* (Trans Global Underground), *In Sides* (Orbital), *Pre-Millenium Tension* (Tricky), *Clear- US Remix* (Bomb The Bass). No, la Pausini, no...

NON E' IL GIUDIZIO *U*NIVERSALE. E' LA PLAYSTATION *U*NIVERSALE

UNA console al posto di TRE

Vogliamo sconvolgere il mondo.
Finalmente una console universale dove puoi far girare tutte le versioni Usa Jp Eu

Solo con Global Game

COMO 031/555088 MILANO 02/3451247 AGROPOLI 0974/826394
BARI 080/5569582 BASTIA UMBRA 075/8011879
MANTOVA 0376/229345 RAPALLO 0185/52742
TORINO 011/ 6693419 SESTO S.GIOVANNI 02/2481724

PLAYSTATION UNI
659.000
ANCHE A RATE
IVA COMPRESA
l'offerta vale solo presso i negozi Global Game e gli affiliati autorizzati

I LOGHI I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI.

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT

Il Grande Dibattito

Come giudicate la commistione tra pop star e videogames?

"L'elettronica musicale, l'informatizzazione dei processi compositivi ed esecutivi, sta giocando un ruolo del tutto analogo a quello che l'informatica in generale sta interpretando nelle altre attività produttive: razionalizzazione, aumento della produttività, riduzione del lavoro manuale, riduzione dell'occupazione."
(Franco Fabbri, Il Suono In cui Viviamo, Feltrinelli)

Miles, Poligram: "Positivamente. Vorrei però che si ricordasse che il soundtrack di un videogioco composto da una pop star è - e resta - prima di tutto musica: il format conta fino a un certo punto... Grazie all'avvento delle console della nuova generazione, i tempi dello Spectrum e del Commodore 64 sono ormai storia. Tutt'al più, mi chiedo perché le software house investano così tante risorse per la grafica finendo poi per tralasciare l'aspetto sonoro..."

Richard Joseph, Audio Interactive: "Già. Proprio ieri ho ricevuto una telefonata da parte di una software house che voleva conoscere la mia disponibilità a comporre la colonna sonora di un nuovo gioco PlayStation. Quando ho chiesto quanta libertà di azione avrei avuto, mi hanno lasciato intendere che la memoria disponibile concedeva tutt'al più jingle e musichette senza pretese, come quelle dello Spectrum o del C64. A queste condizioni, ho lasciato perdere. Deve cambiare la mentalità: la musica ha una sua dignità e va integrata insieme al resto del gioco, non considerata un elemento marginale, accessorio, da aggiungere all'ultimo momento. In realtà, molti cercano un nome di richiamo da stampare sulla cover del gioco, non la musica in sé..."

Chris Nicholls, EA: "Una delle questioni che stiamo affrontando in questi giorni riguarda la percezione del pubblico per ciò che concerne videogames prodotti su CD-ROM. Dal momento che hanno l'aspetto dei normali CD audio, gli utenti si aspettano giochi accompagnati da un soundtrack di qualità, ma nella maggior parte dei casi questo non avviene. Il fatto è che la realizzazione di un prodotto videoludico comporta lo sfruttamento delle potenzialità della console che a sua volta si traduce nell'esaurimento della memoria disponibile. I programmatori sono i primi a non lasciare un margine d'azione ai musicisti. Casi come *WipEout* sono l'eccezione, non la regola."

Jon Hare, Sensible: "I produttori di console sostengono che le loro console sono in grado di leggere CD musicali come i normali lettori di CD audio. Dicono anche che le console sono in grado di visualizzare una grafica eccezionale e permettono lo sviluppo di giochi dotati di spessore e profondità. Quello che evitano di menzionare è che queste tre possibilità - alla prova dei fatti - si escludono a vicenda. Il fatto che l'hardware costringa i programmatori a dannati compromessi viene sempre taciuto. Chissà perché..."

Tim Wright, Psygnosis: "Il problema è noto ai produttori da anni. Abbiamo sempre insistito perché le console vengano fornite di un lettore CD dotato di doppia testina laser: la prima legge i dati relativi al codice, la seconda le tracce audio. Sarebbe un passo in avanti decisivo."

Jon: "Si parla molto di collaborazione tra musicisti e programmatori, ma credo che non si andrà molto lontano. Quando le pop star si renderanno conto che la tecnologia che hanno a disposizione è troppo limitante, lasceranno perdere. Sono abituati a lavorare con CD di qualità perfetta, il massimo di compromesso che devono accettare riguarda la pubblicazione dei loro pezzi su vinile, nulla in confronto a quello che devono subire quando si confrontano con i limiti delle console..."

Tim: "Chiedere a una band tipo U2 o R.E.M. di realizzare una colonna sonora per un gioco senza avvertirli che avranno a disposizione solo 256k di Ram e un sampling a 22kHz anziché a 44.1, beh, è come prenderli per il culo..."

Chris: " vero, ma EA sta adottando un approccio differente. Sappiamo che quando si tratta di affrontare questioni di carattere tecnico, i più competenti sono i produttori e coloro che si occupano di remix. Sono i primi a intuire in quale direzione l'industria si sta muovendo e allo stesso tempo conoscono bene l'aspetto tecnologico del fare musica. Queste sono le persone giuste da contattare, non le pop star."

Richard "Hmmm, credi davvero che i produttori si interessino di cose del genere? Ai loro occhi l'industria videoludica offre assai poche gratificazioni in termini commerciali..."

Chris: "Ne sono fermamente convinto. Potrei citarti almeno dieci produttori che stanno collaborando con noi in questo momento. Ti dico solo che tra questi, c'è Flood che ha pubblicato le opere degli U2. Questa è

DIVENTA UNO DI NOI

Telefona immediatamente al tuo centro **Global Game** più vicino,
ed iscriviti al club, se sarai tra i primi
500 avrai con l'aggiunta di sole £. 1.000
alla quota associativa di lire 10.000, il fantastico **FIFA97****

L'offerta vale anche per i già associati. Telefona per conoscere le altre agevolazioni del club

**FIFA per Saturn e Playstation

*fino al 31-12-96

COMO 031/555088 MILANO 02/3451247 AGROPOLI 0979/826394 BARI 080/5569582 BASTIAUMBRA 075/8011879
MANTOVA 0376/229345 TORINO 011/6693419 RAPALLO 0185/52742 SESTO SAN GIOVANNI 02/2481724

I Loghi e i marchi sono dei rispettivi proprietari

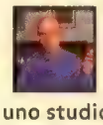
SIX SYMBOLS
Parlano gli Esperti

Miles
Polygram Music
Ha scoperto rivelazioni come Shampoo e The Bluetones. Miles lavora per Poligram, che possiede Polydor, London e Island Records. La maggior parte dei programmatori lo odiano per le sue idee sulla musica dei videogames (*"Fa letteralmente cagare"*, ha scritto in una discussa missiva pubblicata da *Computer Trade Weekly*). Attualmente svolge un ruolo di mediazione tra l'industria discografica e quella videoludica.

Tim Wright
Psygnosis
Senior Sound Artist presso Psygnosis, Tim ha scritto parte del soundtrack di ***WipEout*** e ***WipEout 2097***. Tim ha anche pubblicato un album solista sotto lo pseudonimo di Cold Storage. Non è DJ Shadow, ma ha delle sonorità piacevoli.

Eden Eyre
EXP/Virgin Interactive
Eden lavora per EXP, la divisione musicale di VIE, software house nota per strategie pubblicitarie shockanti (vedi SPC #31). EXP sta attualmente collaborando con Goldie, superstar jungle, per un nuovo gioco PlayStation.

Chris Nicholls
Electronic Arts
Chris è a capo della European Audio Operation presso EA, la compagnia videoludica più grande del mondo. Per le colonne sonore dei loro videogames, EA è alla ricerca di compositori di musica da film e di produttori discografici anziché di pop star. Attualmente Chris sta collaborando con producer d'eccezione come Flood.



Richard Joseph
Audio Interactive
Tradizionale musicista videoludico, Richard possiede uno studio di registrazione presso i celebri Pinewood Film Studios. Nei suoi quindici anni di carriera musicale ha prodotto la colonna sonora di moltissimi videgiochi. Il suo cliente più affezionato è Sensible Software. Ritiene che l'industria discografica sia in mano a un branco di deficienti.

Jon Hare
Sensible Software
Jon e il suo amico Chris hanno cominciato formando una band, che qualche tempo dopo è diventata una software house. Creatori di autentici capolavori del calibro di ***Sensible Soccer***, ***Cannon Fodder*** e ***MegaLoMania***, attualmente sta lavorando a due progetti per Sony PlayStation. Uno di questi è una nuova simulazione di calcio...

la prova oggettiva che oggi c'è molto interesse intorno ai videogames."

Super PlayStation Console: Certo. Ma non credo che sia la stessa cosa applicare sulla cover del tuo gioco uno sticker che recita "Music by Flood" piuttosto che "Music by U2", non credi?

Chris: **"Per certi versi, la risposta non può che essere affermativa. D'altra parte non va dimenticato che un'etichetta come Flood ha pubblicato negli ultimi anni album di indiscutibile qualità."**

Miles: **"Le riviste che trattano di videogames non mancheranno di menzionare il fatto che prima di EA, Flood ha lavorato con artisti del calibro di U2, Smashing Pumpkins."**

Jon: **"Ammetti quindi che usate Flood come richiamo, per ragioni promozionali..."**

Tim: **"Beh, Jon, saprai anche tu che pubblicare l'album di una band è per l'80% una manovra commerciale e per il 20% una questione musicale..."**

Il "caso" WipEout

SPC: Tim, cosa ne pensi dei soundtrack di WipEout *e di* WipEout 2097*?*

Tim: **"Adoro la musica degli anni Ottanta: credo che allora le cose avessero il giusto "feeling". Inizialmente, Psygnosis aveva progettato di inserire alcuni remix di *Music For The Jilted Generation* dei Prodigy in *WipEout*. Il progetto non è andato in porto. Successivamente, mi hanno chiesto di scrivere qualcosa di mio che ricordasse lo stile dei Prodigy. La prima versione faceva cagare. La seconda era discreta. La terza, beh, diciamo che gli è piaciuta. l'unico pezzo techno che abbia mai composto."**

SPC: E per quanto riguarda i pezzi su licenza?

Miles: **"Vuoi la mia opinione sincera? Credo che Psygnosis abbia usato gruppi come The Chemical Brothers e Future Sound of London per mere ragioni di marketing."**

Tim: **"Ti do ragione. Anzi, ti posso rivelare che il pezzo degli Orbital gli faceva pure schifo e quello dei Leftfield gli pareva terribilmente fiacco. A parte il contributo dei Chemical Brothers, non credo che abbiano apprezzato altro."**

SPC: Ma credi veramente che qualcuno abbia acquistato WipEout *per il soundtrack?*

Richard: **"Beh, io sono uno di quelli: ho comprato il gioco solo per sentire la colonna sonora di Orbital e Chemical Bros"**

Miles: **"Il primo *WipEout* era praticamente ingiocabile. La difficoltà rendeva una partita così frustrante che alla fine mi limitavo ad ascoltare la colonna sonora e basta..."**

Eden Eyre, EXP: **"Beh, intanto WipEout ha venduto centinaia di migliaia di pezzi. Il sountrack ufficiale ha totalizzato appena 5.678 copie."**

Tim: **"D'accordo, ma lo hai ascoltato? Era assolutamente patetico."**

Eden: **"Non la penso così. Sono semplicemente stati incapaci di promuovere adeguatamente l'album..."**

Miles: **"Il pezzo di Tim non faceva parte della compilation. In compenso hanno inserito un brano dei New Order, *Blue Monday* e altra roba che non c'entrava assolutamente nulla con il gioco."**

Tim: **"Dopo aver ascoltato il soundtrack del primo *WipEout* ho concluso che non avrebbe venduto molto. Il pubblico si aspettava remix dance dei brani inseriti nel gioco e chi lo ha comprato è rimasto deluso. Il nuovo soundtrack è tutta un'altra cosa..."**

SPC: Credete che l'utilizzo di brani composti da pop star sia funzionale a qualsiasi genere videoludico?

Chris: **"Per alcuni generi, come i racing games e gli sparatutto, quello che serve davvero è una colonna sonora techno che picchia di brutto e rimarca l'azione frenetica. Diverse pop star sembrano capaci di fornire solo questo tipo di musica. D'altra parte, quando si ha che fare con prodotti dalla tempistica più dilatata, come le avventure, non credo che il loro contributo possa servire. Non si chiede a una band a suo agio con pezzi di tre, quattro minuti di comporre una colonna sonora per un'avventura: in questo caso è meglio rivolgersi a un compositore di musica da film (*la colonna sonora di* Broken Sword *è stata realizzata da Barringtong Pheloung, un compositore di musica classica, NdMBF*)"**

Tim: **"Sono d'accordo. Si ritiene normalmente che le pop star possano scrivere temi musicali corposi, in realtà non è così. Anziché perdere tempo con gruppi techno, in questi casi è più sensato chiedere la collaborazione di figure alla John Williams (*il compositore del tema di* Guerre Stellari*, Ndt*).**

Richard: **"Confermo. Ci sono molti musicisti di talento che scrivono musica per il cinema o per la televisione che si troverebbero a loro agio anche con i videogiochi. D'altra parte, credo che la maggior parte delle pop star, di fronte alla richiesta di scrivere un tipo di musica specifica per un certo videogioco, non saprebbero neppure da**

Finalmente a Sesto San Giovanni

Grandioso successo al centro global game di Sesto San Giovanni

GLOBAL GAME®

Iscriviti da noi al fantastico "Club Global Game", fino al15 Dicembre 1996 l'iscrizione è gratuita.

Riceverai l'esclusiva CARD personalizzata che ti darà l'opportunità di avere lo sconto del 10% sui softwares di tutte le marche

Sesto San Giovanni (Mi) Viale Casiraghi, 62 Tel. 02/2481724

I Loghi e i Nomi presenti sono di esclusiva proprietà

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT

"La musica rock è fatta da individui che i fan adorano, idolatrano, imitano... I videogiochi sono pieni di sprites" (Jon Hare, Sensible Software)

dove partire."

Miles: "Credo che non si debba generalizzare troppo... Spetta alla software house selezionare la band più adeguata per il compito."

Richard: "Sono convinto che alle etichette discografiche non importi nulla se una certa musica è adatta o meno a un gioco, alla fine conta solo vendere, vendere, vendere..."

Tim: "Parecchie pop star, molte delle quali capaci di comporre buona musica, si trovano in forte imbarazzo quando si tratta di scrivere dei temi musicali. Attratti da un contratto appetitoso, finiscono per svolgere un compito che non sono materialmente in grado di fare bene. I risultati, poi, si sentono..."

Miles: "Non credo che le software house accettino qualsiasi cosa gli venga proposto..."

Eden: "Secondo voi che senso ha che i professionisti dell'industria discografica scrivono musica per i professionisti dell'industria videoludica? Fino a oggi la colonna sonora dei giochi è stata scritta da tizi che non sono mai stati musicisti e mai lo saranno."

Tim: "Non è vero. Prendiamo Ben Daglish che ha cominciato realizzando soundtrack di videogiochi per C64 e che oggi conduce un'orchestra sinfonica."

Chris: "D'accordo, ma Ben è la classica eccezione. La maggior parte sono programmatori con la passione per la musica, attivi sulle scene dai tempi del C64 e di Atari ST, ma non autentici musicisti. Non credo si possa negare questo."

Jon: "Non è una questione di musica. L'industria videoludica in sé vive di contraddizioni: i problemi cominciano quando si mettono individui non creativi in posizioni nelle quali la creatività è tutto. Il frenetico progresso tecnologico non facilita le cose. Ritengo indispensabile che musicisti professionisti scrivino musica per videogames."

Eden: "Ma secondo te ha senso rivolgersi a una pop star?"

Jon: "No, perché nella maggior parte dei casi non conoscono le limitazioni dell'hardware con il quale dovranno lavorare. Non è facile chiedere loro di esprimere in forma deficitaria il loro talento. E' come dire a Picasso: "*Tu sei un pittore? Ecco, prend questa cannuccia, ora vedi di realizzare qualcosa di decente...*". Il medium è completamente differente..."

Tim: "Ci sono due ragioni dietro alla scelta di chiedere alle big star di comporre musica per videogames. La prima è il marketing. La gente legge sulla confezione che il grande Mr X ha scritto un paio di canzoni e siccome idolatra Mr X, comprerà sicuramente il prodotto. La seconda ragione è che se Mr X è nella top ten dei dischi più venduti allora si pensa che sappia scrivere musica decente."

Diritti e Rovesci

SPC: Secondo voi, l'industria musicale e quella videoludica potranno conciliare le differenze oppure sono destinate a restare universi rigidamente separati?

Chris: "L'esigenza primaria di produttore di software è mantenere un rigido controllo su ciò che produce. Il problema è che quando si tratta di collaborare con una band o un artista che lavora per un'etichetta discografica, ci si scontra con questioni legate a copyright e royalties... Se la software house volesse commercializzare il soundtrack di un gioco di successo senza detenere il copyright dei brani, non guadagnerà una lira..."

"Chi compone musica per videogames dovrebbe esserne capace. Invece la maggior parte non ha il minimo talento"

Miles: "Non è vero: margini di guadagno sono realizzabili dalla software house e dalla casa discografica. In un prossimo futuro - anche se personalmente ci sto lavorando ora - la musica da videogioco verrà trattata allo stesso modo della musica da film. Se un brano i cui diritti appartengono a una certa casa discografica viene scelto come parte integrante di un soundtrack, noi riceviamo delle royalties, i produttori del film ci guadagnano qualcosa e la casa che pubblica l'album anche. Dovrebbe avvenire lo stesso anche per la musica dei giochi, ma nessuno lo ha ancora fatto. Fino a oggi ho sbattuto la testa contro muri di gomma, anche se comincio a intravedere la luce alla fine del tunnel."

Eden: "Al momento sto sviluppando un prodotto elettronico concepito apposta per un brano di Goldie. Le case discografiche tradizionali stanno cercando di reinventarsi come etichette multimediali e interattive, laddove la mia compagnia, EXP, è nata come etichetta multimediale sin dall'inizio. Speriamo di creare un nuovo mercato, convertendo coloro che ascoltano musica ai videogames. Credo che se amano davvero un artista, non esiteranno a comprare il gioco solo per la colonna sonora che hanno composto."

Richard: "In questo modo svaluti i giochi, li consideri come meri involucri per qualcos'altro. I giochi sono fatti per essere giocati..."

Eden: "D'accordo, ma se scegli un certo tipo di musica per un determinato gioco, perché rinunciare alla possibilità di chiedere al miglior musicista sulla piazza di realizzare il soundtrack?"

Richard: "Su questo siamo d'accordo. Dico solo che il profitto dovrebbe essere il punto di arrivo, non il movente delle nostre azioni. Altrimenti si finisce per prendere dei granchi, tipo quando hanno chiesto a Stewart Copeland di realizzare la colonna sonora di *Wall Street*: concorderete tutti che faceva davvero schifo. Il fatto che la musica dance sia compatibile con i videogiochi potrebbe rappresentare un semplice trend. Se il fenomeno si sgonfiasse, non credo che si potrebbero riciclare band come Pulp e Blur..."

La Guerra delle Band

SPC: Vedremo mai un giorno nella classifica dei giochi più venduti, prodotti il cui soundtrack è stato scritto da gruppi main-stream come Oasis o Spice Girls? Intendo dire, brani che non avran-no assolutamente nulla a che fare con il gioco ma inseriti semplice-mente per vendere di più?

Jon: "No, perché la musica non è l'elemento più importante del gioco. Quello che fa vendere è la giocabilità. La musica è qualcosa che viene inserita alla fine."

Chris: "Già. Credo che l'industria della musica non abbia compreso che il soundtrack non è la componente più rilevante del videogioco."

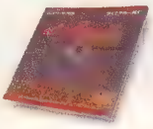
Richard: "A dire il vero, me l'aspettavo. Intendo dire, avevo previsto che le grandi etichette discografiche tentassero di impossessarsi di un mercato che abbiamo letteralmente inventato noi."

Chris: "Beh, credo che le case discografiche vedano le cose da una prospettiva opposta: è l'industria videoludica ad aver adottato un formato - il CD - che la musica aveva già scelto dieci anni prima..."

Jon: "Credo che se i due comparti vogliano collaborare in modo produttivo è necessario che vengano riconosciute alcune priorità. Nel caso del videogioco, la musica è un elemento non dico marginale, ma sicuramente secondario. La cooperazione non parte bene se le etichette pretendono di dire a noi programmatori come fare il nostro mestiere."

SPC: Se esistesse una sorta di sindacato dei musicisti videoludici, come pensi che reagirebbe

Il Cd musicale di WipEout *2097 è dannatamente migliore di quello del primo* WipEout: *gli unici punti deboli di questa compilation sono* Petrol *degli Orbital e* Afroride *di Leftfield, brani, fra l'altro, inclusi anche nel primo album.*



Più Natale di così

Un punto

Global Game a

Rapallo

GLOBAL GAME

Iscriviti da noi al fantastico "Club Global Game", fino al 15 Dicembre 1996 l'iscrizione è gratuita.

Riceverai l'esclusiva CARD personalizzata che ti darà l'opportunità di avere lo sconto del 10% sul software di tutte le marche

GLOBAL GAME

Via Ferretto, 5
tel 0185/52742
RAPALLO

BREVE STORIA Della Musica Videoludica

1984: ROB HUBBARD diventa il primo musicista videoludico di successo. Con lui si passa dalla fase dei "beep" all'idea di soundtrack vero e proprio. Come ha detto una volta Tim Wright, "*Non vedevo l'ora di sentire le sue produzioni musicali: Hubbard era così eclettico, adottava stile davvero eterogenei...*". Un grande.

1985: FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD sono le prime pop star protagoniste di un videogame. *Welcome to the Pleasure Dome* (Ocean) è un'avventura per C64 e Spectrum basata sul controverso gruppo. All'interno della confezione era inclusa un brano inedito da ascoltare durante il gioco.

1989: BOMB THE BASS curava l'eccezionale soundtrack di *Xenon 2*, prodotto da Bitmap Bros e pubblicato da Mirrorsoft. Tom Watson, uno dei Bitmap, ha dichiarato che "*Eric* (Matthews, l'altro membro del team, Ndt) *ascoltava ininterrottamente l'album dei Bomb The Bass durante la programmazione del gioco e così gli venne l'idea di chiedere al gruppo di curare l'aspetto musicale. Fu un grande successo.*"

1992: CAPTAIN SENSIBLE collabora con Jon Hare dei Sensible Software. "*Un giorno mi chiama e mi dice: "Ehi, abbiamo lo stesso nome, perché non facciamo qualcosa insieme?". Così scrisse un paio di brani dal tema sportivo per* Sensible Soccer. *L'unica cosa che Captain Sensible evitò di menzionare fu che non possedeva i diritti dei brani... I suoi produttori ci querelarono e fummo costretti a pagare un sacco di royalities. Cose belle...*"

BETTI BOO, cantante pop che ha vissuto quindici minuti di successo grazie all'album Boomania, scrive un brano per *Magic Pockets* un platorm per Amiga dei Bitmap Brothers.

1994: ALIEN SEX FIEND, RICK WAKEMAN e *MIKE EDWARD dei JESUS JONES* compongono il soundtrack di vari videogiochi.

1995: CHEMICAL BROTHERS e *LEFTFIELD* collaborano a *WipEout*. ORBITAL scrive un brano appositamente per il gioco. EDGE individua questa data come l'inizio di una nuova fase videoludica-musicale. A questo si aggiunge il fatto che Sony ha promosso PlayStation in UK mirando alle scene dance e underground. *POP WILL EAT ITSELF* scrive l'eccellente soundtrack del violentissimo *Loaded* (Gremlin).

1996: FUTURE SOUND OF LONDON, *FLUKE*, *CHEMICAL BROTHERS*, *PRODIGY* e *PHOTEK* sono solo alcuni dei gruppi che collaborano al soundtrack di *WipEout 2097*.
FLOOD, il leggendario producer di U2, stringe un accordo di collaborazione con la EA.
TRENT REZNOR (NINE INCH NAILS) compone la colonna sonora di *Quake* (id Software).
GOLDIE collabora con VIE.
BIS, ASH e *APOLLO 440* stanno lavorando al soundtrack di un nuovo "rivoluzionario" videogioco.
STEVE VAI e *JOE SARTRIANI* scrivono due brani per *Formula One* (Psygnosis)
GOD LIVES UNDERWATER (No More Love) realizza la colonna sonora di *SlamScape* (Viacom)
GRAVITY KILLS (Guilty) sigla un contratto con Accolade per comporre la colonna sonora di *Test Drive: Off-Road*.

all'ingresso prepotente sulle scene delle pop star?

Miles: "Credo che chi compone musica per videogames dovrebbe esserne capace. Invece la maggior parte non ha il minimo talento e farebbe meglio a dedicarsi ad altro."

Richard: "Ci sono un sacco di prodotti che hanno una grafica orrenda o una giocabilità scarsa. Perché lamentarsi proprio della musica? Intendo dire, ci sono artisti che scrivono musica per videogames da anni. Adesso salta fuori qualcuno a dirci che tutto quello che hanno composto fino a oggi è merda. Credo che i loro sforzi andrebbero apprezzati: hanno un compito ingrato, devono accettare una marea di compromessi e confrontarsi con un hardware spesso inadeguato. Un sacco di questi stanno cercando fortuna nell'industria discografica..."

Miles: "Le persone di talento sono quelle che scrivono della buona musica."

Tim: "Ma quando la musica è "buona"?

Jon: "Tutti i musicisti seduti a questa tavola scrivono musica che non sfigurerebbe nella pop chart. Il fatto che i mezzi con i quali lavorano principalmente non consentono loro di fare grande impressione ai tycoon delle case discografiche..."

Tim: "Già, è come dare ai Chemical Brothers una tastiera Bontempi dicendo: "*Ok, questi sono i tuoi strumenti. Scrivimi un brano vincente.*" Assurdo, no?"

Chris: "Un altro problema è che i musicisti che lavorano per le software house di fatto non posseggono il loro lavoro, visto che il contratto li vincola pesantemente."

Jon: "Già, la maggior parte sono programmatori che non pensano nemmeno di essere musicisti, ma semplici produttori di suoni per il gioco..."

Tim: "Non è sempre così, comunque. Ho chiesto al manager della Psygnosis il permesso di pubblicare un mio album. Quando gli ho offerto di pagare delle royalities, mi ha risposto "*Scherzi? Te lo pubblico direttamente io*". Dipende molto dalle persone con cui si ha a che fare..."

Film e Videogames

SPC: Credete che la colonna sonora di un videogames arriverà mai a conquistare la vetta delle classifiche come i soundtrack dei film?

Tim: "Beh, credo che si debba realizzare un gioco in cui è possibile splattare la crapa di un gruppo di suore con un lanciamissili. Un prodotto del genere causerebbe scandali a non finire, articoli su *The Sun* etc. A questo punto non resterebbe che commercializzare "*la colonna sonora del gioco in cui è possibile splattare la crapa di un gruppo di suore con un lanciamissili*". Il successo sarebbe assicurato."

Miles: "Ho co-prodotto l'album dei *Lemmings* che ha raggiunto la quarantaduesima posizione della classifica degli album e che non è riuscita a fare meglio solo perché la copertura delle radio non è stata il massimo che poteva ottenere..."

SPC: Abbiamo parlato del contributo musicale delle pop star per i giochi. Ma cosa mi dite dei videogiochi usati all'interno dei video?

Miles: "Il nuovo video delle Shampoo, che ha riscosso un grande successo in Giappone e da sei mesi viene riproposto sulle principali televisioni, mostra le due ragazze che si sfidano a un videogioco di corsa."

Tim: "Lo hanno proposto loro o è stata una scelta del regista?"

Miles: "Hanno scelto di realizzare quel video in particolare dopo aver letto quattro differenti sceneggiature."

SPC: C'è qualcosa che non mi convince. Le Shampoo fino all'altro ieri hanno dichiarato di odiare i videogames. In uno delle loro "canzoni" insultano letteralmente il GameBoy e coloro che ci giocano. Immagino che da quando il loro album ha cominciato a vendere decine di migliaia di copie in Giappone, la patria dei videogams, EMI ha deciso di raddrizzare il tiro. O sbaglio?

Tim: "Yeah."

Miles: "No, assolutamente..."

Premere il tasto Mute

SPC: Non si rischia di sopravvalutare la componente musicale del videogioco? C'è un sacco di gente che ancora oggi azzera il volume del televisore e ascolta CD audio veri e propri quando gioca...

Jon: "Io sono tra quelli. Certi accompagnamenti musicali sono davvero fastidiosi."

Ho portato il più bel regalo di Natale per voi. Il nuovo centro Global Game

Babbo Natale

TORINO

GLOBAL GAME

Iscriviti da noi al fantastico "Club Global Game", fino al 15 Dicembre 1996 l'iscrizione è gratuita.

Riceverai l'esclusiva CARD personalizzata che ti darà l'opportunità di avere lo sconto del 10% sui softwares di tutte le marche

Via Nizza, 1/g tel 011/6693419 TORINO

i Loghi e i Marchi sono dei rispettivi proprietari

IL PADRINO PARLA: Rob Hubbard

"ROB HUBBARD HA SEGNATO UN'EPOCA, quella dei videogiochi a otto bit e del Commodore 64. Spero che sarà ancora sulle scene quando i musicisti videoludici si apriranno al mainstream" **ha dichiarato il nuovo *wunderkind* della musica per videogiochi, Tim Wright/Cold Storage. Ma cosa ne pensa il Padrino in persona? Lo abbiamo chiesto direttamente a lui, dopo una ricerca affannosa che ci ha portato fino a San Mateo, California...**

"Come è cambiata la musica videoludica in questi anni? Direi che la situazione oggi è radicalmente diversa rispetto ai primi anni Ottanta. L'evoluzione è inarrestabile. La trasformazione del panorama videoludico da hobby per pochi nerd a un mercato di tipo industriale ha avuto conseguenze pesanti sull'aspetto musicale dei giochi. Ma non solo: pensiamo all'utilizzo di star del calibro di Mark Hamill o Malcom MacDowell per titoli come Wing Commander III. *Credo che in futuro, i compositori di musica da film scriveranno colonne sonore anche per videogames. Electronic Arts lo sta già facendo. Per ora è l'eccezione, domani sarà la regola."*

"Siamo tutti nostalgici quando si tratta degli anni Ottanta. Allora non vedevo l'ora di accendere il mio computer e darci sotto. Oggi non possiamo vivere di ricordi, per quanto piacevoli. Credo che se non lo avessi fatto io, qualcun altro avrebbe svolto il ruolo di battistrada per ciò che concerne la musica videoludica. Si chiama "evoluzione". La possibilità di utilizzare un formato come il CD permette di avere suoni molto più puri rispetto al passato. Fino a qualche anno fa, la colonna sonora veniva arrangiata nelle ultime due o tre settimane di programmazione. Oggi le cose vengono pianificate con largo anticipo e questo permette di ottenere risultati molto più eclatanti. I videogiochi stanno diventando una forma di intrattenimento di massa e credo che un musicista elettronico che comincia solo oggi scopre ben presto che la competizione è durissima: ci sono artisti che fanno questo lavoro da anni e in più musicisti professionisti con cui lottare".

Richard: **"Quando gioco a *WipEout*, premo il tasto "mute" del telecomando perché la musica di Tim mi impedisce la concentrazione, eh eh eh...**

Tim: **"Molti si limitano a selezionare gli effetti audio o a infilare un CD di Bon Jovi nello stereo."**

SPC: Le sessioni videoludiche si protraggono per giorni, a volte mesi. E' chiaro che alla lunga la colonna sonora stanca...
Richard: **"Sono d'accordo, ma non credo che basti risolvere il problema chiedendo a delle pop star di scrivere la musica."**

SPC: Non volevo dire questo. Al contrario credo che anche nel caso di* WipEout 2097 *o* ReLoaded, *i giocatori continueranno ad ascoltare i loro CD preferiti, che si tratti dei Beastie Boys o di Beck...

Miles: **"No, credo che *WipEout 2097* sia l'eccezione che conferma la regola. La musica mi piace talmente tanto che mi sono persino procurato un cavo Scart per sentirla in stereo!"**

Oggi, domani, mai

SPC: Qual e' il futuro della musica videoludica?

Jon: **"Credo che una forma di convergenza tra i tre differenti comparti dell'industria dell'intrattenimento - videogames, pop music e cinema - sia pressochè certa. In futuro, le commistioni saranno ancora più frequenti di quanto lo possano essere ora."**

Miles: **"Credo che attualmente tutti abbiano paura di perdere molti soldi. Insomma, i boss delle major discografiche temono che l'industria videoludica possa crollare quando meno te lo aspetti, come nel 1983. Insomma, i videogames non forniscono abbastanza garanzie sulla loro stabilità..."**

Eden: **"Per alcune case, l'interazione multimediale è più facile. Virgin Interactive, ad esempio, è consociata con Virgin Records. Questo spiega perché noi abbiamo una compagnia discografica, EXP, all'interno di una software house, al contrario delle major che eventualmente posseggono una software house senza nemmeno saperlo."**

SPC: Verranno mai commercializzate le produzioni musicali dei compositori videoludici, come avviene da anni in Giappone?

Miles: **"Sta già avvenendo, anche se il fenomeno per ora è circoscritto. Tim è solo uno dei nuovi artisti che hanno il piede in due scarpe - industria musicale e videoludica - ma potrei citarti anche Mike Ash della Domark o, in America, Tommy Tallarico. Credo che se quello che producono sia di qualità, non importa quali siano le loro radici musicali."**

SPC: Tim, se diventassi una pop star, lasceresti perdere i videogames?

Tim: **"Se una major mi proponesse un contratto miliardario, dimenticherei i videogiochi in tre secondi e mezzo..."**

SPC: E tu, Richard, cosa ne pensi?

Richard: **"Farei anch'io come Tim, ma preferirei restare un po' defilato. Il mio obiettivo è fare musica per divertirmi, i soldi vengono dopo."**

Tim: **"Beh, è bello sentirsi dire cose del genere da uno che ha raggiunto la top ten dei dischi più venduti scrivendo musica per videogames, eh eh eh..."**

Jon: **"Mi piacerebbe collaborare con qualche artisti di spicco, ma solo chiarendo sin dall'inizio che il controllo della produzione resta a noi. Certe esperienze passate ci hanno segnato..."**

Tim: **"Credo che oggi le cose siano cambiate, e in meglio. Per *WipEout*, ad esempio, nessuno aveva ben chiaro cosa stava facendo. Orbital, ad esempio, ha scritto un pezzo specificatamente per il gioco, ma obiettivamente credo che abbiano lavorato un po' in fretta. Con *WipEout 2097*, invece, gruppi come Future Sound of London, Photek, Fluke e altri ancora conoscevano il gioco e PlayStation e hanno dato il meglio di loro creando un soundtrack davvero aderente ai contenuti. Quando non si crea questa sorta di feedback, i risultati in genere sono pietosi..."**

SPC: E saresti costretto a usarli lo stesso?

Tim: **"No, la decisione finale spetta ancora a noi e questa cosa non finisce di stupirmi..."**

Miles: **"Questo dimostra che le software house esercitano una forma di controllo paragonabile a quella delle case di produzione cinematografiche che scelgono l'accompagnamento musicale più adatto al film in base alle loro esigenze."**

Tim: **"Mi ha davvero impressionato che un gruppo come Future Sound of London abbia scritto un brano per noi. La cosa ancora più sorprendente è che hanno accettato le nostre critiche e non hanno protestato quando gli abbiamo fatto notare che il pezzo ci serviva in 4/4 e non in 3/4. Abbiamo collaborato in modo produttivo, direi..."**

Jon: **"La percezione dei videogames da parte della massa è così bassa che se una band come Oasis scrivesse un pezzo assolutamente orrendo per un videogioco, la loro reputazione resterebbe del tutto immacolata..."**

Tim: **"Sono d'accordo al 100%, ma spero che in futuro la situazione cambi."**

Miles: **"Cambierà".**

Tim: **"Già, in cinque o sei anni..."**

Miles: **"Non escludo che una delle persone che ha preso parte a questa discussione un giorno non troppo lontano troverà la soluzione per amalgamare perfettamente musica e videogames. Sarà l'inizio di una nuova fase. Spero che a conclusione di questo confronto chiunque abbia partecipato a queta discussione inizi a comprendere anche il punto di vista degli altri, per avere un'idea più chiara della situazione e una visione meno utopistica del tutto. Concludendo io direi che ci sono persone nell'industria musicale che non stanno dando tutto quello che potrebbero dare a chi lavora coi videogiochi. Allo stesso modo ci sono musicisti "videoludici" che... beh, lasciatemelo dire, non ci sanno proprio fare."**

gomez & morisia

TUTTE LE STRADE PORTANO A...

GLOBAL GAME

Inauguriamo a Dicembre

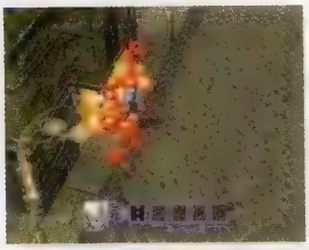
L'iscrizione al club per tutto il mese di Dicembre è gratuita

Adesso siamo anche a

ROMA

Via Gualtiero Serafino, 12 Zona Balduina ROMA tel. 06/39732329

I LOGHI E I MARCHI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI



La serie *Contra/Probotector* è una delle più longeve della storia videoludica. Una decade fa, Konami ebbe l'ardire di introdurre sul mercato un fantastico coin-op che ha segnato una generazione - *Gryzor* - e da allora l'ultraviolenza digitale non è cessata. Si trattava di un action game particolarmente sofisticato per i tempi che alternava sezioni a scorrimento orizzontale a momenti di esplorazione pseudo-tridimensionale. *Contra* vantava una giocabilità impareggiabile e ancor oggi resta uno dei tre migliori titoli da giocare in coppia (gli altri due sono *Bubble Bobble* e *Sensible Soccer*). L'estrema fedeltà delle conversioni per sistemi da casa - soprattutto quella per NES - contribuì in maniera determinante al successo della saga. Nel corso degli anni, infatti, la serie si è evoluta sia dal punto di vista grafico, sia concettuale. Fondamentale, a questo proposito, la sublime versione per Super NES, uno dei pochissimi giochi sviluppati da terze parti che abbia sfruttato appieno le caratteristiche dell'hardware Nintendo. *Contra III* vantava splendidi effetti di rotazione e ingrandimenti che rendevano giustizia all'allora mirabolante Mode 7. Ma questa è storia.

BUBBA ALLE PRESE CON UNA POSTAZIONE ALIENA ALL'INTERNO DELLA CITTÀ.

La cronaca riguarda la versione PlayStation che rappresenta un ulteriore passo in avanti in termini cosmetici. Le potenzialità grafiche della console Sony e la possibilità di combinare assieme bitmap e poligoni hanno permesso ai visionari programmatori ungheresi *Apaloosa* (precedentemente noti come *Novotrade*, gli autori del fantastico *Ecco the Dolphin* per Megadrive) di creare un prodotto davvero promettente. L'azione viene ripresa da una ipotetica telecamera situata in posizione sopraelevata rispetto ai personaggi e, a differenza della maggior parte dei prodotti della nuova generazione, non è possibile selezionare altre visuali.
Le locazioni si aggiornano in tempo reale: basta raggiungere le estremità dell'area di gioco visibile perché compaia quella nascosta alla vista: l'idea è tutt'altro che nuova (vedi *Mercs*, un vecchio coin-op Capcom convertito egregiamente per Megadrive), ma il divertimento, si sa, non ha date di scadenza...

Titolo : CONTRA
Casa : KONAMI
Uscita : GENNAIO
N° Giocatori : 1 – 2
Genere : AZIONE

TUTTI CONTRO TUTTI

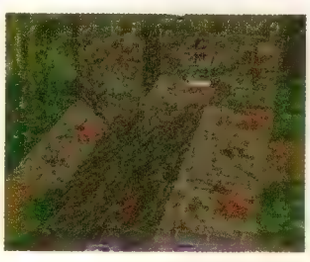
Forse non tutti sanno che le versioni americane ed europee del coin-op *Contra* furono intitolate *Gryzor* per ragioni di carattere politico. A tutt'oggi esistono due versioni per NES del celebre gioco da sala, ossia *Contra* e *Contra Wars* aka *Probotector* e *Probotector 2*. Ma le differenze con l'originale non si limitavano al titolo: i protagonisti della versione su cartuccia erano cyborg anziché umani.
Lo stesso avvenne con le versioni - ottime - Super NES (*Contra: The Alien Wars*) e Megadrive (quest'ultima intitolata *Contra: Hard Corps*). Con PlayStation, Konami torna finalmente alle origini: il "nuovo" *Contra* ripropone l'appellativo originale e include personaggi umani e robotici. Alla buon ora...

Non Perdete il Controllo

Il personaggio che impersonate - sono quattro quelli disponibili - può muoversi liberamente sullo schermo e performare azioni come correre, saltare, abbassarsi e, soprattutto, sparare a tutta manetta. Il nuovo metodo di controllo permette di scegliere se indirizzare i colpi a un avversario oppure usare una sorta di mirino automatico (*à la Tomb Raider*). In quest'ultimo caso, premendo il pulsante di fuoco si colpisce l'avversario più vicino al nostro personaggio. Premendo L1 o R1 è possibile invece sparare in un'unica direzione anche in movimento. Un passo in avanti rispetto al deludente e poco giocabile Project Overkill. Grazie ad un arsenale cospicuo e all'agilità del vostro eroe, potrete facilmente massacrare un grande quantitativo di nemici. Per ciò che concerne la trama, calma piatta: la Terra è stata invasa ancora una volta dal classico manipolo di alieni e ovviamente solo voi siete in grado di salvare il pianeta da un tragico destino. Questo significa che dovrete vedervela contro un milione di fanti alieni, giganteschi insettoidi, astronavi spaziali, carriarmati, lancia missili (appena usciti da *Command & Conquer*) e con i classici boss di fine livello. Questi ultimi non possono essere eliminati con un singolo colpo: la loro obliterazione richiede l'uso di *power-up* poderosi e delle mai-dimenticate *smart bomb*. I livelli sono costruiti in modo tale da impedire l'accesso a sezioni precedentemente esplorate, il che significa che se non avete raccolto un bonus per distrazione o impossibilità tecniche, beh, potete pure mettervi l'anima in pace e dimenticarlo. Proseguite, e chi si è visto, si è visto. Ogni area contiene una serie di trabocchetti e sorprese tutt'altro che piacevoli: dietro a ogni angolo si nascondono mostri spietati e avversari tenaci. Fortunatamente, sono disponibili una serie di "continua" ed è attiva l'opzione di salvataggio tramite smart card. I vostri progressi sono visualizzati, al termine di ogni sezione, da una mappa che illustra quanta strada vi manca prima di incontrare il terribile boss finale. Palla lunga e pedalare, come dicevano gli antichi...

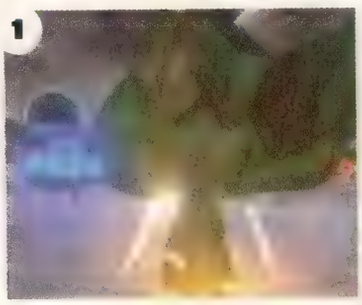
Chi, Come, Ma Soprattutto Perché

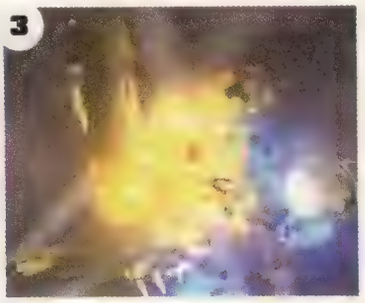
Il primo livello di *Contra* si svolge in una città devastata dopo una pesante incursione. Una volta eliminati i civili, gli alieni hanno fatto dell'area urbana una sorta di base d'appoggio che voi dovrete giustamente ridurre in briciole. Impresa tutt'altro che facile: dopo pochi secondi dall'inizio del gioco verrete letteralmente circondati da un fottio di alieni. Imparerete presto che l'arma che avete in dotazione - un plasma gun - non vi consentirà di fare troppa strada: è essenziale, infatti, potenziare il vostro arsenale collezionando una serie di *power-up*, alcuni dei quali facilmente accessibili altri invece collocati in zone impervie. Tra i bonus più utili segnaliamo vite extra, scudi e granate. Data l'estrema velocità con cui vi libererete delle bombe, vi consigliamo di raccoglierne il più possibile. Oltre agli avversari standard, dovrete fare i conti con torrette mitragliatrici che fuoriescono all'improvviso dal terreno e che resistono caparbiamente ai vostri colpi, avversari in jet pack che dovrete prima stordire e poi terminare e molti altri. Il boss di fine livello è un'astronave aliena che una volta distrutta può essere riciclata dal vostro personaggio come piattaforma d'appoggio. Il secondo livello è ambientato nella jungla e trae spunto da



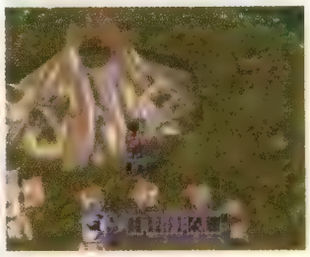
Contra è un *mix* di Mercs, Ikari Warriors, Platoon e Total Carnage, *tutti titoli permeati da un elevato grado di violenza digitale.*

Quando il jet alieno droppa il napalm al vostro indirizzo, c'è ben poco che potete fare...





La splendida intro animata (in alto) anticipa le esplosioni a tutto schermo che caratterizzano il gioco in quanto tale (a destra). Queste immagini mostrano le performance devastanti del cyborg CD-288.



I PERSONAGGI

BUBBA

Un alieno ribelle nonché indimenticato personaggio di *Forrest Gump*. Armato di tutto punto, Bubba è la scelta obbligata per l'alieno che non deve chiedere mai.

CD-288

L'immancabile cyborg. Veloce e spietato, è il personaggio che fa per voi. Però non stringetegli la mano: al posto della normale estremità possiede un lanciamissili...

RAY

Il classico marine tutto d'un pezzo. Probabilmente il migliore dei quattro, ma solo perché siamo dei dannati razzisti/sessisti. Scherzi a parte, se cercate un tipo tosto e Braccio di Ferro non è disponibile, beh, checkate Raggio.

TASHA

Caratterizzata da una chioma fluente protetta da un elmetto massivo, Tasha - probabile diminutivo di Natasha - indossa abitualmente una divisa rossoblu. Che tifi Genoa?

classici a otto bit come ***Platoon***, ***Ikari Warriors*** e ***Operation Wolf***. All'interno della vegetazione si celano cecchini, creature striscianti e carriarmati alieni. Se tutto ciò non fosse sufficiente a impegnarvi duramente, segnaliamo la presenza di robot tripodi che resistono ai vostri colpi con fastidiosa ostinazione. L'area di gioco include anche rovine atzeche all'interno delle quali potrete trovare bonus e power up nonché tartarughe giganti sputafuoco, per altro già incontrate nelle precedenti incarnazioni di Contra (ricordate il mostro del primo livello della versione SNES? E quelle mitiche *madeleines* di una volta? E *Carosello*?). Superata la jungla, finirete in una base sottomarina, quindi finirete in una base aliena. Come a dire: dalla padella alla braciola. In questa sezione dovrete fare ricorso anche a una canoa e a un motoscafo particolarmente attrezzato. L'alto livello di tossicità delle scorie radioattive - gli umani hanno impiegato missili a testata nucleare nel tentativo, vano, di fermare gli alieni - ha provocato orribili mutazioni a livello di flora e fauna. Che resti tra noi, ma l'agente tossico in realtà non è che un giga-peto di Biomassa dopo l'impepata di cozze. Assolto l'onere della battuta scoreggiona nazional-popolare, precisiamo che a questo punto del gioco, il livello di difficoltà si fa paurosamente frustrante. Eh sì, cari miei: ***Contra*** non è per giocatori inesperti e nemmeno per le casalinghe di Voghera.

Il Vostro Team

Grazie al cielo, i programmatori Konami hanno riproposto anche nella versione a 32-bit la modalità di gioco a due player. Si sa, in coppia è più facile spazzare via dallo schermo orde di alieni affamati di carne umana. Come in ***Project Overkill***, anche qui è possibile selezionare il proprio team da un menu di quattro personaggi, ognuno dei quali caratterizzato da peculiari capacità ed equipaggiamenti. Avremo quindi la possibilità di selezionare il classico marine forzuto, una ragazzona da combattimento, un cyborg e un alieno ribelle (figura che, dai tempi di *Visitors* può essere considerata un archetipo). Vi consigliamo di provarli tutti e quattro per valutare le loro effettive prestazioni in battaglia, anche se vi possiamo anticipare che il più versatile sembra essere il primo. Ogni personaggio possiede quattro differenti armi, due delle quali sono un plasma gun e un lanciafiamme. Il marine possiede il mitico lanciamissili a ricerca di calore, che insegue l'avversario come i proiettili di *Runaway*, (sottovalutato film di Crichton interpretato da Tom "*Magnum PI*" Selleck). E' assolutamente gratificante scaricare addosso a un viscido alieno un razzo dirompente e ridurlo a una poltiglia di spaghetti al pomodoro, specie dopo tre ore di trigonometria. La tipa giostra magistralmente una specie di laser particolarmente deleterio, per non parlare delle sfere di plasma che le ruotano attorno e che rappresentano una forma di difesa assolutamente invalicabile. Un suggerimento: non fatele girare le palle (di plasma, beninteso, seconda battuta scoreggiona). Il cyborg possiede un lanciamissili piuttosto devastante mentre l'alieno è dotato di un plasma gun a ricerca di calore più sofisticato rispetto a quello dei suoi compagni nonché il fucile laser standard. Fortunatamente, quando perdete una vita conservate gli armamenti accumulati, che passano automaticamente all'"omino" successivo, il che rende meno problematico il proseguimento nell'avventura. Come nei precedenti episodi di ***Contra***, ogni volta che terminate con successo un livello, dovrete separarvi dai vostri armati power-up bellici, come del resto avveniva in ***Final Fight*** (non c'entra assolutamente una fava, ma ci piaceva sottolinearlo). In sintesi, ***Contra*** promette davvero grandi cose, anche se in termini grafici sembra meno carenato del massivo ***ReLoaded***, presentato sul numero scorso di **Super PlayStation Console**. Ci auguriamo solo che sia meno caotico di ***Project Overkill***. Per sapere come andrà a finire il match Konami/Gremlin non perdete assolutamente il prossimo numero. Sarà un massacro.

CONTRA 3D

Che ci crediate o meno - non fa nessuna differenza, davvero - ***Contra*** può essere fruito con un paio di occhiali tridimensionali che rendono il tutto più coinvolgente, o almeno così dicono. All'interno della confezione potrete infatti trovare un paio di lenti plastificate che andavano di moda negli anni '50 e che Konami ripropone per la gioia di grandi e piccini. Selezionando l'opzione "Special 3D Mode" potrete sperimentare una forma di gioco del tutto inedita. Realtà virtuale dei poveri, in altri termini... Dove sta il trucco? Semplice. Nella modalità tridimensionale, le immagini non sono a colori bensì bi-cromatiche (rosse e blu). Se fruite attraverso occhiali dotati di lenti rosse e blu, l'immagine appare dotata di una fittizia profondità. Un consiglio: non giocate troppo a lungo con gli occhialini 3D se non volete rimediare un poderoso mal di crapa.

CENTRO SPECIALIZZATO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
0541/786496
FAX 0541/786621
06/56339373
FAX 06/56341133

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621
00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

CONSOLE

Nintendo 64 + Game + RGB + 220V Trasf.	**L. 669000**
Sony Playstation Jap	**L. 499000**
Sony Playstation Euro	**L. 449000**
Sega Saturn Jap (white)	**L. 479000**
Sega Nomad	**L. 389000**
Super Famicom	**L. 270000**
S. Nes Scart U.S.A.	**L. 250000**
Mega Drive II Jap	**L. 220000**
Game Gear Color + 2 Game	**L. 240000**
Game Boy Color + Game	**L. 120000**
Game Boy Pocket + Game	**L. 149000**

ACCESSORI PSX

Joipad	L. 55000
Scart	L. 40000
Joistick Power Stick	L. 70000
Memori Card	L. 50000
Multitape	L. 99000
Gun	L. 139000
Volante+Pedaliera	L. 129000
Joistick Fighter Stick V	L. 159000
Negecon Pad	L. 159000
Thunder Pad	L. 85000
VS Cable	L. 35000
Extention Cable	L. 20000
Racing Controller	L. 80000

ACCESSORI SAT

Joipad	L. 50000
Scart	L. 20000
JoisticK	L. 85000
Analog Control	L. 195000
St Key Adaptor	L. 50000
Action Replay	L. 139000
Gun	L. 80000
Volante	L. 129000
Memory Card	L. 80000
Joipad Infra-Red	L. 50000
Video CD	L. 350000
Converter NTSC-Pal	L. 70000
Virtua Stick Pro	L. 435000

MEGA DRIVE

Bugs Bunny	L. 90000
Batman Forever	L. 99000
Disney Collection	L. 75000
Dragon Ball Z	L. 70000
FIFA Soccer '96	**L. 75000**
FIFA Soccer '97	**L. 119000**
Mortal Kombat III	**L. 75000**
Pinocchio	L. 72000
Prince of Persia II	L. 109000
Sailor Moon	**L. 75000**
Sonic 3D Blast	L. 99000
Toy Story	L. 104000
Time Killers	L. 95000
Virtual Fighters 2 Animation	L. 119000

NINTENDO 64

Wave Racer L. 175.000
Killer Instinct Gold L. 189.000
Wonder Project L. 189.000
Gretzky 64 L. 169.000

NEWS NINTENDO 64

Mario Kart 64 - Cruising USA
Star Wars

GADGET DI DRAGON BALL
STREET FIGHTERS - LUPIN - RANMA 1/2
SAILOR MOON - GUNDAM - GOLDRAKE
E DI TUTTI GLI ALTRI EROI GIAPPONESI.
MODELLINI IN RESINA, VINILE E PLASTICA.
CD MUSICALI, VIDEO CASSETTE ORIGINALI

VISITATECI

SATURN JAP

Bomberman	L. 109000
Bubble Bobble	L. 99000
Daytona Circuit Edition	**L. 119000**
Death Crimson	L. 89000
FIFA '97	**L. 99000**
Fatal Fury Real Bout	L. 159000
Lunar	L. 129000
Guardian Heroes	L. 89000
Gundam Shop Vol. 1	L. 79000
Need for Speed	L. 119000
Nights	L. 109000
Panzer Dragon 2	L. 99000
Sailor Moon S.	**L. 109000**
Sexy Parodius	**L. 89000**
Sonic 3D Blast	L. 99000
Street Fighter Zero 2	L. 129000
Space Hulk	L. 109000
Samurai Showdow III	L. 109000
Thunder Force Gold Pack 1	L. 109000
Thunder Force Pack 2	L. 99000
Torico	L. 99000
Thunderhawk 2	L. 99000
Virtual Fighters Kids	L. 119000
Virtual On	**L. 109000**
Virtua Cop 2 + Gun	**L. 159000**
X-Men	L. 109000

OFFERTISSIME A L. 60.000

Gotha II - Hi-octane - Robo Pit
Torico - Revolution X
Street Fighter zero - Theme Park

NEWS PSX

Toshinden 3
Perfect Eleven
Race Racer
Soul Edge

NEWS SATURN

Die Hard Trilogy
Sailor Moon
Virtua Cop 2
Virtual On

PSX JAP

Arc the Land II	L. 129000
Alone in the Dark II	L. 129000
Actua Soccer	L. 129000
Bio Hazard	L. 139000
Cyber Speed	L. 129000
Dragon Ball Z 2	L. 139000
Extreme Power	L. 109000
FIFA '97 (pal)	L 109000
F. 1 (pal)	L. 99000
Hokuto no Ken	L. 119000
Krazy Ivan	L. 139000
Irem Arcade Classic	L. 89000
Mortal Kombat 3	L. 109000
Overblood	L. 139000
Power Soccer	L. 119000
Power Ranger	L. 149000
Star Gladiator	L. 139000
Samurai Showdown 3	L. 139000
Shadow Struggle	L. 139000
Street Fighter Zero	L. 99000
Street Fighter Zero 2	L. 139000
Smash Court	L. 139000
Tobal No. 1	L. 119000
Virtual Pro Wrestling	L. 139000

OFFERTISSIME A L. 70.000

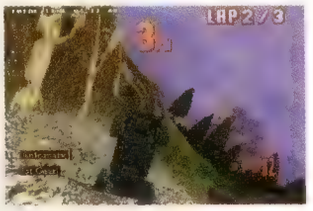
Hard Rock Cab	Powerful Baseball '95
Hiper Formation Soccer	Slot Shooting
Lode Runner	Snatcher
Metal Jacket	Total Eclipse Turbo
Night Striker	Victory Zone

SUPERNES SUPERFAMICOM

Art of Fighting 2	L. 80000
Batman Forever	L. 129000
College Slam	L. 119000
Chrono Trigger	L. 139000
Doom	L. 129000
Donkey Kong Country 3	L. 149000
Dragon Ball Z III	L. 90000
Dragon Ball Z V Iper Dimension	L. 165000
Yoshi's Island	L. 149000
Final Fight Tough	L. 119000
Front Mission II	L. 139000
Mortal Kombat III	L. 169000
Marvel Super Heroes	L. 129000
Prince of Persia II	L. 109000
Olimpic Summer Games	L. 129000
Ranma 1/2 4	L. 90000
Street Fighter Alpha 2	L. 149000
Super Mario RPG (U.S.A.)	L. 129000
Super Formation Soccer 96	L. 80000
Tetris Attack	L. 95000
Toy Story	L. 159000
Winter Gold	L. 135000

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

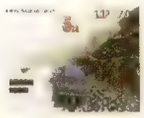
NO GENTE, NON PREOCCUPATEVI... NON ABBIAMO PUBBLICATO LA FOTO STORTA. E' SOLO CHE IN HARDCORE *4X4 POTREBBE CAPITARVI DI PASSARE MOLTO DEL VOSTRO TEMPO A TESTA SOTTO MEDITANDO SUL SENSO DELLA VITA, SUL PERCHÉ LE RAGAZZE VI DICANO SEMPRE DI NO, SULLO STUDIO E SOPRATTUTTO SU CHI CAVOLO VE L'ABBIA FATTO FARE DI PRENDERE PARTE AD UN SIMILE COMPETIZIONE!*

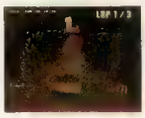


Hardcore 4x4

Ok gente, ci siamo. Indossate i vostri guanti bianchi e preparatevi a ballare per le prossime due ore con questo nuovo game della Gremlin che stavolta... Ehi, un momento! *Hardcore 4x4* non è una simulazione di night! Si tratta di un altro, maledettissimo, racing game che non ha nulla a che fare con discoteche, disco pub e dischi volanti! Bene, dopo avere chiarito anche questo piccolo equivoco, direi che possiamo finalmente partire (con il cuore molto più leggero) alla descrizione di questo titolo. *Hardcore 4x4* è l'ennesimo gioco di corsa nel quale, a bordo di una pletora di giganteschi camion, vi troverete impegnati lunga una serie di circuiti di stampo tipicamente rallystico. Ovviamente il vostro compito in questo game non sarà quello di mettervi a danzare nudi sul cofano del mezzo, ma di balzare al comando di uno di questi scintillanti bolidi (ce ne sono ben sei a disposizione) per poi lanciarvi lungo i vari tracciati che compongono il gioco nel tentativo di conquistare il solito e misero titolo di campione. Detto ciò rimane comunque chiaro che *Hardcore 4x4* vanta una struttura tipicamente arcade alla quale però i programmatori della Gremlin hanno deciso di affiancare un sistema di controllo e un engine tridimensionale estremamente realistici. I vari percorsi sono infatti composti da una serie di pendii, avvallamenti, buche ed altre amenità di questo tipo. Inoltre anche il vostro mezzo tenderà a comportarsi in maniera estremamente realistica. Prendete una curva troppo velocemente e comincerete a sbandare a destra e sinistra, frenate sul fango e vedrete le vostre ruote cominciare a pattinare, andate a sbattere contro un muro e... beh, preparatevi a tirar fuori una bella milionata per riparare il vostro veicolo (sempre a patto che riusciate a terminare la gara!). Ovviamente anche gli scontri contro altri concorrenti daranno vita a incidenti molto spettacolari con i vari mezzi coinvolti nell'incidente che schizzeranno qua e là per lo schermo ribaltandosi come solo la macchina dello sceriffo Roscoe P. Coltrane sa fare!

CORRERE ATTORNO ALLE PENDICI DI UN VULCANO IN ATTIVITÀ? SONO PAZZI QUESTI AMERICANI!





Titolo : HARDCORE 4X4
Casa : GREMLIN
Uscita : INIZIO '97
N° Giocatori: 1 – 2
Genere : RACING

CASINO!

A una prima occhiata questo *Hardcore 4x4* ricorda per certi aspetti il buon *Super Sonic Racers*. Tuttavia, dopo uno sguardo più attento, appare subito chiaro che a dispetto di una certa somiglianza a livello grafico, la struttura di questi due prodotti risulta molto differente. La gibbosità dei percorsi unita alla tecnica di guida aggressiva dei vari avversari rende questo *HardCore* più simile a un *Ridge Racer* che non ad un titolo stile Micro *Machines*; inoltre la presenza della visuale in prima persona contribuisce a rendere questo prodotto ancora più spettacolare. L'unico inconveniente in questo caso è che, a causa della particolare conformazione dei tracciati, alcune inquadrature risultano praticamente inutili tant'è vero che la visuale in prima persona, a dispetto della sua spettacolarità, risulta una esperienza a dir poco nauseante! Per quel che riguarda invece il sistema di controllo questo funziona in maniera ottimale, il che è anche imputabile ad un elevato grado di simulatività grazie al quale avremo anche la possibilità di eseguire dei veri e propri testa coda che ci consentiranno di uscire dalle situazioni più ingarbugliate. Detto ciò, appare comunque scontato che, almeno inizialmente, qualcuno di voi potrebbe trovare il sistema di controllo piuttosto ostico, tuttavia possiamo assicurarvi fin da ora che, con un po' di pratica, riuscire a calarvi perfettamente nella parte esibendovi in una serie di sbandate e controsterzi degni del miglior Saizer!

TRACK!

I sei tracciati presenti nel gioco sono: High Camber (ambientato lungo una serie di strade di campagna), Sun Bahed Gulch (selvaggio west a manetta), War Zone (un circuito condito da carri e mezzi militari assortiti), Dunne Forest (indovinate un po'!), The Devil's Kitchen (una gara attorno alle pendici di un vulcano) e Pack Ice Scramble (nel quale vi troverete a correre lungo una enorme landa completamente ghiacciata). Di tutti questi percorsi il migliore è quasi sicuramente Dunne Forest che, oltre a vantare un impatto grafico di tutto rispetto, risulta caratterizzato da una gran varietà di superfici nonché da alcuni passaggi altamente spettacolari. Nella versione finale del game il giocatore sarà anche

QUESTO PAESAGGIO MI FA VENIR VOGLIA DI INFORCARE I MIEI SCI E DI LANCIARMI GIÙ LUNGO LE SCALINATE DELLA REDA... ARRIVOOOO!!!

HIGH CAMBER PASS È UN PERCORSO GENERALMENTE FACILE, FATTA ECCEZIONE PER LA PRESENZA SALTUARIA DI ALCUNI PONTI STRETTI.

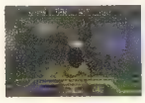
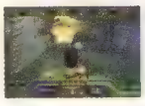
NON C'È NIENTE DI MEGLIO DI UN BEL LASTRONE DI GHIACCIO PRIMA DI UN SALTO PER PERDERE IL CONTROLLO DEL MEZZO...

in grado di modificare le condizioni del tempo con la semplice pressione di un tasto nello schermo delle opzioni il che andrà a tutto svantaggio della maneggevolezza e della tenuta di strada del vostro mezzo. La versione del gioco che abbiamo avuto modo di visionare vantava una solo tragitto percorribile per ogni tracciato senza possibilità di effettuare deviazioni o di variare le strada da seguire. Tuttavia i ragazzi della Gremlin ci hanno assicurato che la versione finale di *Hardcore* includerà tutta una serie di passaggi alternativi e scorciatoie assortite che potranno essere utilizzate per raggiungere il traguardo prima dei vostri avversari. Ovviamente i vari passaggi risulteranno più difficili del percorso standard e dovrete sudare le proverbiali sette camicie per non finire fuori strada proprio a un passo dalla linea d'arrivo! Per quel che riguarda le opzioni a disposizione, la versione finale del gioco includerà, oltre al classico Championship Mode, anche un'utilissima modalità di pratica alla quale si affiancherà poi la possibilità di sfidare un altro avversario in carne ed ossa, il tutto però solo ed esclusivamente tramite il solito e immancabile link!

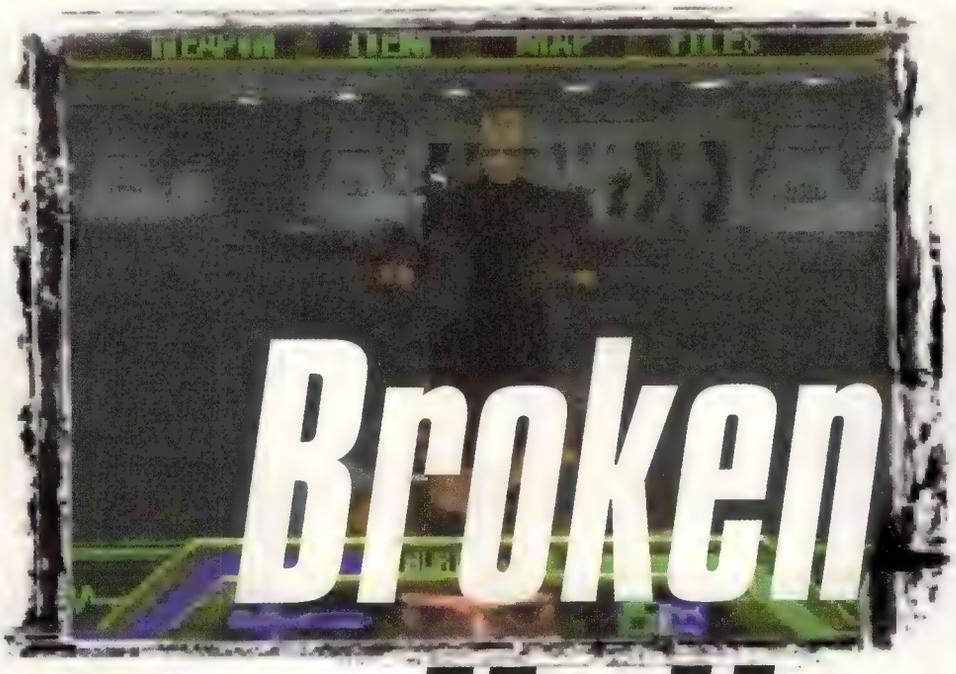
QUESTO PERCORSO SI SNODA ATTRAVERSO LE VIE DI UNA VECCHIA CITTÀ FANTASMA E IN MEZZO A UN TORRIDO DESERTO.

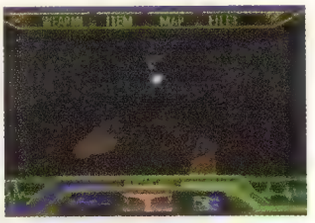
CRAZY
via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono - Fax
02/2620680
vendiamo per VOI il vostro usato

SONY PLAYSTATION CENTER
Videogiochi da tutto il mondo
vendita computer
e accessori
VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali
e video giapponesi
SONY PSX
L. 449.000
DISPONIBILI TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM
DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORE

Broken Helix





Negli ultimi mesi, grazie anche ai recenti episodi di *X-Files*, l'interesse per gli intrighi internazionali e le cospirazioni assortite ha subito un notevole incremento. Sembra che tutti siano convinti che qualcosa non vada, un po' come il buon Joe Public che però stavolta si è venuto a trovare nel mirino di alcuni agenti governativi un po' troppo zelanti. Calma ragazzi, calma... Molla-te quel telefono: non è necessario chiamare Molder o Scully per scoprire chi sono i "burattinai" che stanno tramando alle nostre spalle, ma vi basterà aprire semplicemente il libretto di istruzioni fornito assieme a questo titolo. Per dovere di cronaca sappiate che la trama di *Broken Helix* è incentrata sulla defezione di uno scienziato che, dopo essere stato alle dipendenze del governo USA per diversi anni, ha deciso di vuotare il sacco facendo conoscere al mondo intero alcuni scottanti segreti. Il povero pischello ha deciso che l'esistenza di Area 51, una delle basi militari più all'avanguardia di tutta l'America, deve essere resa finalmente pubblica e così ha piazzato una serie di detonatori all'interno del complesso, minacciando di far saltare il tutto a meno che il governo degli Stati Uniti non accetti le sue richieste. Ovviamente il buon Bill non ha la benché minima intenzione di trasformare il suo giocattolino preferito in una sorta di DisneyLand e ha deciso di inviare una squadra di marine iperaddestrati con l'obiettivo di eliminare il simpatico scienziato.
A questo punto entrate in gioco voi nei panni di Jake Burton, esperto artificiere col compito di insinuarsi all'interno della base e disattivare i vari ordigni prima che questi possano radere al suolo l'interno complesso. Sfortunatamente le cose non saranno così semplici come avreste potuto pensare...

Titolo : BROKEN HELIX
Casa : KONAMI
Uscita : FEBBRAIO
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA 3D

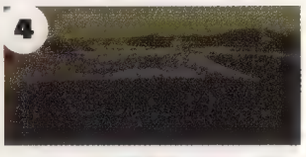
GUARDATI LE SPALLE

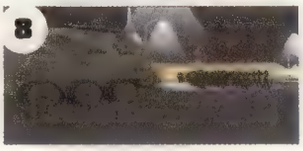
Broken Helix non è altro che l'ennesimo shoot 'em up tridimensionale che miscela le solite sequenze d'azione con una sacco di sana e genuina esplorazione. A differenza di altri giochi similari però (come *Doom*, per esempio) qui la visuale di gioco potrà essere modificata a vostro piacimento, il che vi consentirà di utilizzare sia un'inquadratura molto ampia, con la quale potrete tenere sotto controllo l'intera area di gioco, sia una visuale più ravvicinata, assai utile quando dovrete eliminare i vari nemici. Tutto ciò è stato possibile solo grazie alla natura 3D delle varie locazioni che, grazie al sapiente lavoro svolto dai programmatori della MindScape, conferiscono al giocatore una notevole libertà d'azione. Inoltre, a differenza di altri prodotti simili, il nostro Rambo di turno non sarà un energumeno massiccio e incacchiato, ma uno scattante e agile agente segreto capace di correre, saltare e persino di camminare a carponi! Quest'ultima abilità risulterà particolarmente utile quando vi troverete all'interno del complesso che, oltre a vantare una interminabile serie di stanze, scale, rampe, e balconi assortiti, sarà caratterizzato dalla massiccia presenza di droidi e sistemi di difesa con i quali farete bene a non entrare in contatto!

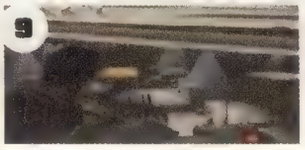
MENTRE IN 2 MINUTI

Ciò che rende *Broken Helix* effettivamente diverso dalla massa di titoli stile *Doom* usciti finora è l'area di gioco incredibilmente complessa nella quale si svolge l'avventura. Infatti, invece di limitarvi a correre per le varie stanze massacrando qualunque cosa vi capiti a tiro; qui sarete costretti a pianificare attentamente ogni vostra

QUI A FIANCO POTETE AMMIRARE ALCUNE IMMAGINI TRATTA DELLA FANTASTICA INTRO DI BROKEN HELIX.







AVANTI RAGAZZI!

Bene gente, mi pare che sia finalmente giunto il momento di fare la conoscenza dei vostri colleghi. Dunque i marine sono la vostra "forza di appoggio" e rimarranno fermi nella stanza di ingresso di Area 51, aspettando che voi conduciate da loro eventuali ostaggi oppure che gli forniate l'ubicazione di una bella bomba. Una volta raggiunto un obiettivo, questi entreranno in azione bloccando l'area che avete appena ripulito. Una cosa piuttosto interessante da sapere è che, a dispetto del suo amore per la libertà di opinione, lo scienziato pazzo a cui state dando la caccia (e che, per la cronaca, è anche il signore che ha piazzato le bombe all'interno della base) vi è stato dipinto dai vostri superiori come un individuo pericolosissimo oltre che ossessionato dall'"assurda" esistenza di alieni, dischi volanti ed altre amenità di questo tipo. Se però non vi fidate e volete sentire anche l'altra parte della campana allora tenete un orecchio sempre sulla radio; chissà, forse potreste anche riuscire a carpire qualcuno dei segreti che si trovano celati nella base!

IL SOLITO CLONE DI SCHWARZY

IL MARINE IPER-ESALTATO

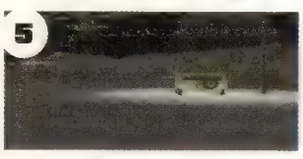
IL TECNICO

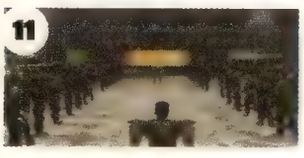
IL PRODE PENSATORE

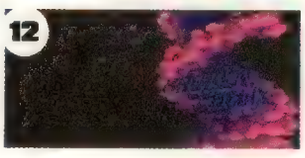
L'IMMANCABILE DONZELLA

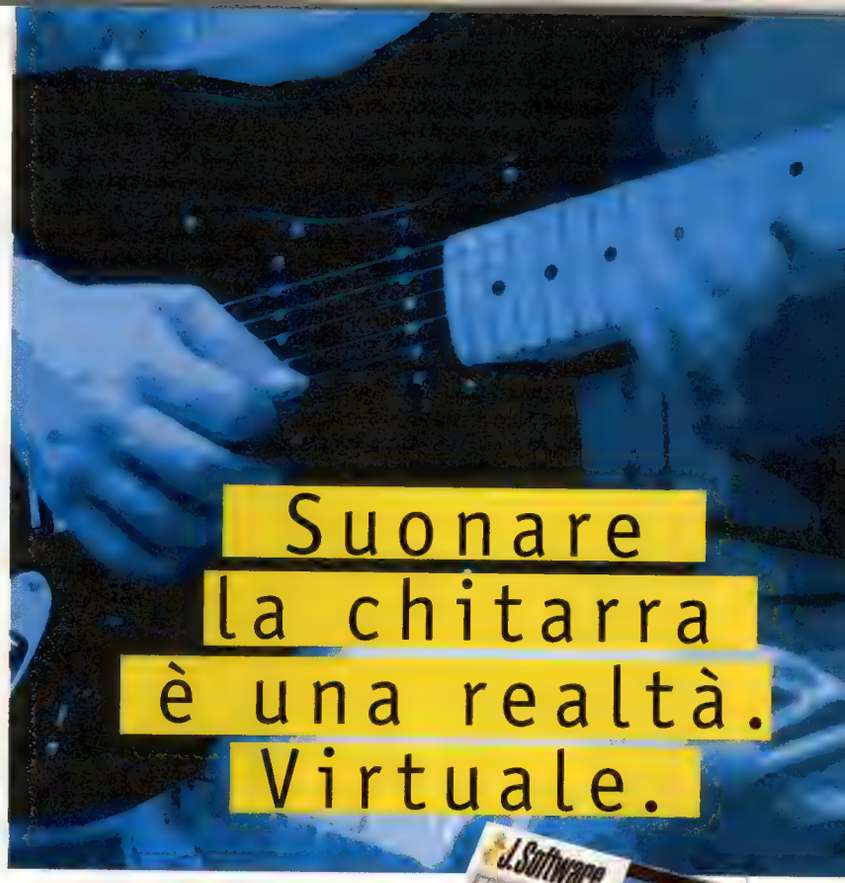
LO SCIENZIATO FAI-DA-TE

mossa. Inotre potrete interagire con la maggior parte dei personaggi presenti nei vari schemi e con i quali dovrete decidere il tipo di approccio da utilizzare. A seconda del tono che impiegherete potrete ottenere diverse reazioni che andranno dalla totale sottomissione fino ad arrivare a beccarvi una bella revolverata nelle parti basse! A causa della vastità dell'area di gioco in cui si svolge il gioco (l'intera mappa misura quasi 100 chilomentri quadrati) e dell'elevato numero di personaggi con i quali interagire ogni partita risulta effettivamente diversa dalla precedente tanto che tutti gli individui presenti in ***Broken Helix*** saranno dotati di una propria personalità. Non esiste quindi un modo standard per affrontare il gioco: potrete decidere di portare avanti l'avventura concentrandovi maggiormente sulla risoluzione dei vari enigmi e puzzle o utilizzare una tattica "leggermente" più arcade, il che si tradurrà in una serie di impressionanti scontri all'ultimo proiettile!









Corso completo di chitarra a sole lire 39.000

Lo strumento musicale più amato, più ricco e più flessibile diventa anche tuo con il primo corso multimediale italiano per imparare a suonare la chitarra. Nato dalla combinazione dell'insegnamento teorico e l'esperienza pratica quotidiana, questo corso ti guiderà passo dopo passo alla conoscenza completa del variegato mondo della chitarra, in un percorso che si sviluppa in quattro direzioni: Accordi, Ritmi, Fingerstyle e Chitarra elettrica, il tutto unificato da una sezione dedicata all'armonia. Un'esauriente sezione di domande di controllo ti permette poi di verificare i progressi compiuti nell'abilità pratica e nella capacità di lettura della musica scritta, mentre la dotazione strumentale è completata da un metronomo elettronico e da un accordatore immediato. Tutto quello che ti può servire per scoprire il chitarrista che c'è in te.

JACKSON LIBRI®
È UN MARCHIO REGISTRATO
GRUPPO EDITORIALE FUTURA

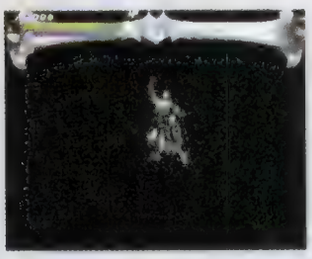
The Arcade

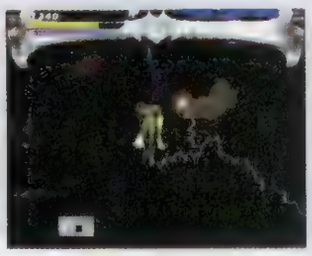
BATMAN FOREVER *NON ERA POI UN FILM COSÌ MALVAGIO. CERTO, NON SI TRATTA DI UN CAPOLAVORO O DI UN FILM ULTRA-SPETTACOLARE PERÒ, IN FONDO, SI LASCIAVA VEDERE, UN PO' COME QUESTO GAME!*

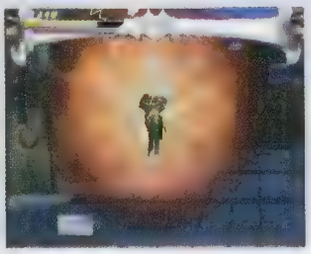
Titolo : **BATMAN THE ARCADE**
Casa : **ACCLAIM**
Uscita : **INIZIO '97**
N° Giocatori: **1 – 2**
Genere : **PICCHIADURO**

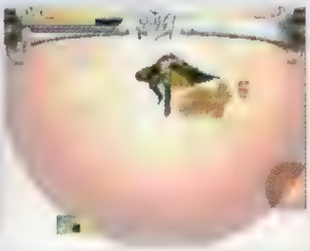
Batman - The Arcade non è altro che la versione videoludica dell'ultimo film che ha avuto come protagonista il mitico cavaliere oscuro, il che ha costituito "la scusa" per creare l'ennesimo titolo in stile *Final Fight*. Da qui a breve infatti vi verrà data la possibilità di calarvi nei panni sia di Batman che di Robin nel tentativo di fermare le folli mire di The Riddler e Two Faces il che potrà essere fatto solo dopo aver battagliato con la solita marea di tirapiedi virtuali. Come nella versione su pellicola, la trama è incentrata sul folle piano dei due criminali sopracitati che, tanto per cambiare, ha come obiettivo la conquista del mondo. A differenza delle azioni intraprese da altri scienziati il piano dei due non si basa sulla creazione di un esercito di super-androidi o di loschi intrighi internazionali; infatti per raggiungere il loro obiettivo Two Faces e il Riddler hanno deciso di utilizzare una sorta di controllo ipnotico che funziona attraverso la televisione. Si tratta indubbiamente di un metodo molto più "pacifico" che, senza tanti spargimenti di sangue, consegnerebbe ai due un mondo completamente intatto e pronto per essere "munto". Così Batman e il suo fidato tirapiedi Robin si trovano chiamati in causa per tentare di porre un freno a questo malvagio progetto. Nel malaugurato caso in cui i

POWER-UP!
Riempite la barra di energia viola che si trova sotto l'indicatore di status per dar vita ad una serie di attacchi altamente devastanti!







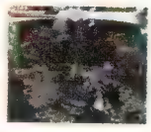


nostri due eroi dovessero fallire tutta la popolazione del pianeta seduta davanti alla tele verrebbe immediatamente trasformata in una massa di beoti ambulanti consentendo così al Riddler e a Two Faces di assumere il controllo dell'intero globo! A dir la verità non si tratterebbe poi di un grosso danno, ma vallo a spiegare ai programmatori della Acclaim...
Cavolate a parte, per quel che riguarda invece il lato più squisitamente tecnico bisogna dire che, da quello che abbiamo avuto modo di vedere fino ad ora, questa versione di *Batman* si propone come una copia più che fedele dell'originale da sala alla quale sono stati aggiunti un maggior numero di livelli di difficoltà e la possibilità di salvare la propria posizione di gioco su memory card. A rendere la cosa ancora più interessante inoltre c'è anche il fatto che al momento non esistono molti beat 'em up a scorrimento per il 32-bit targato Sony, così *Batman: The Arcade* sembrerebbe davvero avere tutte le carte in regola per registrare un grosso successo di vendite. L'unica cosa che bisognerà valutare sarà la capacità del titolo di fornire stimoli sufficienti per riuscire a competere con i vari beat 'em up uno-contro-uno, rispetto ai quali, questo game potrebbe risultare molto meno coinvolgente!

Come in tutti i titoli di questo genere anche qui i nostri due baldi eroi in calzamaglia dovranno fronteggiare una serie di garzoni alquanto invadenti nonché un discreto numero di sentinelle robot. Per eliminarli potrete fare affidamento sulla consueta sequela di pugni e calci; inoltre ogni volta che i vostri piedi o le vostre nocche entreranno in contatto con una parte del corpo dei vostri nemici sullo schermo farà la propria comparsa una piccola barra che vi indicherà la quantità di energia sottratta al povero pischello. Ovviamente, seguendo la più classi tradizione dei beat 'em up a scorrimento, anche qui potrete decidere di eliminare i vostri avversari avvalendovi dell'ausilio di micidiali prese e proiezioni che potranno essere effettuate facendo semplicemente avvicinare il vostro sprite a quelli avversari. Una novità piuttosto piacevole è invece costituita dalla possibilità di utilizzare i corpi esanimi dei vostri nemici come se si trattasse di veri e propri proiettili umani, il che vi consentirà di eliminare formazioni compatte di beoni come se vi trovaste su una pista da bowling. Inoltre ogni volta che metterete k.o. un avversario questo lascerà dietro a sé un piccolo coin che vi consentirà di aumentare il livello di energia presente nell'indicatore che si trova proprio sotto la vostra barra di status. Potrete così avvalervi di tutta una serie di armi extra che, oltre a risultare dannatamente distruttive, saranno anche caratterizzate da una serie di sequenze animate di ottima fattura nelle quali potrete ammirare la buona capacità di gestione degli sprite di PlayStation.

Ad essere completamente onesti questo *Batman: The Arcade* non segue proprio per filo e per segno la trama del film. Più che altro si tratta di una sorta di rielaborazione della versione cinematografica della quale i programmatori hanno mantenuto intatte sole le ambientazioni e l'obiettivo finale modificando invece tutto quello che riguarda la struttura e l'azione gioco. Il primo livello è ambientato all'interno di un quartiere malfamato della famosissima Gotam City dove la solita sfilza di gangster e delinquenti vari tenterà di fermare il nostro dinamico duo. Come avviene spesso in questi casi, questa sezione iniziale è una sorta di allenamento grazie alla quale potrete impratichirvi con il sistema di controllo. Nei livelli successivi tuttavia i vari avversari si faranno sempre più agguerriti e dotati di una vaste serie di armi e mezzi con i quali cercheranno di farvi la pelle. Così mentre vi aprirete la strada lungo i vari schemi che compongono il gioco il numero dei nemici aumenterà progressivamente tant'è vero che gli ultimi stage vi vedranno impegnati in vere e proprie scazzottate alla Bud Spancer e Terence Hill. Per essere uno dei pochi beat 'em up a scorrimento disponibili sulla PlayStation, *Batman - The Arcade* promette davvero bene. La grafica è infatti ricca di colori e ben definita. Lo scrolling, da quanto abbiamo potuto vedere, si comporta bene anche nelle situazioni più congestionate ed anche la meccanica di gioco risulta adeguatamente rapida e frenetica. Solo il tempo ci potrà dire se questo gioco riuscirà a competere con titoli del calibro di *Tekken 2*, *Street Fighter Alpha 2* e *Mortal Kombat*.

ECCO ALCUNE IMMAGINI NELLE QUALI POTRETE AMMIRARE LE GESTA CHE IL NOSTRO EROE DOVRÀ COMPIERE IN QUESTO GIOCO. COMA AL SOLITO NON C'È ROBIN: CHE STIA CERCANDO UN PARCHEGGIO PER LA BAT MOBILE?



FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE
TELEFONATE!!!

CONSOLE PLAYSTATION A L. 398.000

GIOCHI PSX

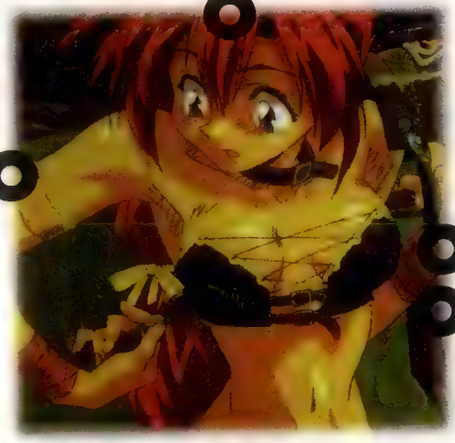
3D LEMMINGS	E	88000	NBA 97	E	92000
ADIDAS POWER SOCCER	E	94000	NHL 97	E	92000
AGILE WARRIOR	E	98000	OLYMPIC GAMES	E	98000
ALONE IN THE DARK JACK IN BACK	E	88000	PENNY RACER	E	92000
ANDRETTI	E	98000	PGA TOUR GOLF 97	E	92000
A-TRAIN	E	98000	PRIME GOAL EX	J	94000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	104000	RESIDENT EVIL	E	98000
BROKEN SWORD	E	TEL.	RIDGE RACER REVOLUTION	E	88000
BUST A MOVE 2	E	88000	SAMURAI SHODOWN	J	124000
COSMIC RACE	J	98000	SOVIET STRIKE	E	92000
CRASH BANDICOTE	E	94000	STARBLADE ALFA	E	88000
CYBER SLED	J	68000	STAR GLADIATOR	E	88000
DESTRUCTION DERBY 2	E	98000	STREET FIGHTER ALPHA 2	E	94000
F 1	E	94000	STREET FIGHTER REAL BATTLE	J	68000
FADE TO BLACK	E	94000	STREET FIGHTER ZERO	J	94000
FIFA 97	E	92000	TEKKEN 2	E	94000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	E	94000	TIME COMMANDO	E	98000
GUNDAM 2	J	128000	TOHSHINDEN	J	78000
HI-OCTANE	E	74000	TOHSHINDEN 2	E	94000
HYPER FORMATION SOCCER	J	94000	TOP GUN	E	98000
HYPER RALLY	J	124000	TOMB RAIDER	E	98000
JUMPING FLASH	J	78000	TOTAL NBA 96	E	94000
JUMPING FLASH 2	E	98000	TWISTED METAL	E	88000
KRAZY IVAN	E	88000	VAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	98000
LOADED	E	98000	WARHAWK	E	84000
LONE SOLDIER	E	82000	WIPEOUT 2097	E	94000
MAGIC BEAST WARRIORS	J	88000	X-COM ENEMY UNKNOWN	E	94000
MAGIC CARPET	E	98000	ZERO DIVIDE	E	84000
NAMCO MUSEUM 1-2-3	J	88000	**ULTIME NOVITA'**		**TEL.**
MIST	E	94000	**OCCASIONI DA LIRE**		**42000**
MOTOR TOON 2	E	88000			

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
CON MINIME SPESE DI SPEDIZIONE
INVIO DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

< GLi SpeCIAliStI! >

NOVITA' GIAPPONESI

AIR GRAVE	139.000
COBRA	139.000
COOL SKUNK	139.000
F1 NIPPON	139.000
NAMCO MUSEUM 4	139.000
PAROWARS	139.000
PERFECT ELEVEN '97	139.000
RACING GROOVY	139.000
SEXY PARODIUS	139.000
SOUL EDGE	139.000
STAR GLADIATOR	139.000
V FORCE	139.000
VANDAL HEARTS	139.000
VMX RACING	139.000



PAGAMENTI CON CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTERCARD - AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

NOVITA' AMERICANE

BLAST CHAMBER	119.000
DISRUPTOR	119.000
FIFA SOCCER '97	119.000
FOX HUNT	119.000
LEGACY OF KAIN	119.000
NASCAR RACING	119.000
NBA JAM EXTREME	119.000
PANDEMONIUM	119.000
SIDEWINDER	119.000
SPOT G. TO HOLLYWOOD	119.000
STEEL HARBINGER	119.000
TWISTED METAL 2	119.000
WARHAMMER	119.000

TITOLI PS-X EUROPEI

BLAM!MACHINE HEADS	99.000
CRUSADE	99.000
DAVIS CUP TENNIS	99.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
FIFA SOCCER '97	99.000
SUPERSONIC RACER	99.000
NBA LIVE 1997	99.000
NHL HOCKEY 1997	99.000
PENNY RACE	99.000
SAMPRAS EXTREME	99.000
SKELETON WARRIOR	99.000
SOVIET STRIKE	99.000
TOMB RAIDER	99.000
BURNING ROAD	99.000
CRASH BANDICOOT	99.000
WIPEOUT 2097	99.000

DISPONIBILE NINTENDO ULTRA 64

SOFTWARE ULTRA 64

BODY HARVEST	CRUIS'N USA
KIRBY'S AIR RIDE	BLAST CORPS
MARIO KART R	PILOTWINGS
ST. ANDREWS GOLF	WAVE RACE 64
PERFECT ELEVEN 64	STAR WARS
RAVERACER	

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

RIVENDITORE CONSIGLIATO PER LA TOSCANA :

PUNTO SOFT 3 V.LE GUIDONI 77/B - FIRENZE - TEL. 055/4361522

PUNTO SOFT 7 TEL. 0574/42721

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE	109.000
CAVO LINK	49.000
INTERF. MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	79.000
MEMORY CARD	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	139.000

ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	29.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD	39.000
MODULATORE RF	TEL.

PAGAMENTI RATEALI
SENZA ANTICIPO
E SENZA CAMBIALI

PLAYSTATION
PS-X

SONY PS-X 399.000
SONY PS-X UNIVERSALE 499.000
ULTRA 64 JAP + MARIO TEL.
ULTRA 64 USA + MARIO TEL.

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE	CONSOLES PLUS
GAME FAN	EDGE
JOYPAD	OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO	SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE	DIMENSION PS-X
SUPERPLAY	X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

SUPER OFFERTE NATALIZIE

WIPEOUT 2097 +
UN GIOCO A TUA SCELTA
SOLO L. 160.000!!!

FINAL DOOM +
UN GIOCO A TUA SCELTA
SOLO L. 150.000

PER TUTTO IL MESE DI DICEMBRE
SIAMO APERTI ANCHE DI DOMENICA !!

NOLEGGIO VIDEOGAMES

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Acquisti di Natale

Bella lì. Il grassone avvinazzato che risponde al nomignolo di Babbo Rachele non ha fatto scherzi, quest'anno: invece del solito pigiamino a quadrettoni che finisce regolarmente confinato nel terzo cassetto, ha parcheggiato sotto il vostro albero una fiammante Sony PlayStation. Gioia e tripudio. Scene di isterismo collettivo. Pacche sulle spalle. Tutto bene, quindi? Naaah, se pensavate di cavarvela così a buon mercato, siete proprio fuori strada. Dovete infatti sapere che la scatolina grigia dei sogni che avete appena collegato al Trinitron del salotto regala ore di divertimento solo se carburata adeguatamente. Ora non vi resta che fare il pieno di "giochini". Pofferbacco - starete pensando - ce ne sono 12.000 in circolazione, come distinguere quelli massivi dai bidoni? Niente panico: *Super PlayStation Console* ha preparato una mappa aggiornata della produzione ludica a 32-bit, segnalando una serie di dischetti compatti che non dovrebbero assolutamente mancare nella vostra softeca. Siete pronti?

Matteo Bittanti

Noto che i ruoli e le funzioni familiari sono soggetti a continui sdoppiamenti e ridefinizioni tra le mura domestiche. Natale è forse il momento dell'anno in cui funzioni e autorità, poteri e competenze si riorganizzano in maniera più radicale. Il padre, con la scusa del regalo al figlio, finisce per regalarsi una PlayStation. Nulla di male, anzi...
Se nell'era analogica, il dono "simulato" era il trenino elettrico, la pista Polistil, la base spaziale Lego, oggi il *cadeau* ha caratteristiche digitali, ma la dinamica che sta alla base è rimasta immutata. Grazie alla marcata componente competitiva, il videogioco costituisce uno strumento che funge da collante tra figure generazionalmente diverse. La natura collettiva del medium ne fa una sorta di "ponte" capace di avvicinare generazioni distanti: padre e figlio si riscoprono nella comune fruizione del "giochino" elettronico, i loro ruoli si riavvicinano fino quasi a confondersi e i loro rapporti si ridisegnano all'insegna di una spiccata complicità ludica. Va anche sottolineato che se fino a qualche anno fa l'adulto regalava qualcosa che era estraneo e alieno alla sua dimensione, oggi molti dei genitori che acquistano PlayStation sono gli stessi che hanno imparato a conoscere i videogames attraverso i primi microcomputer come Vic 20, Commodore 64 e Spectrum. In altri termini, appartengono anch'essi alla cosiddetta *Bit Generation*. L'adulto vede riaccendersi la sua passione, il bambino resta conquistato dalle immagini in movimento sullo schermo che - a differenza dei cartoni animati - può finalmente controllare. Tutti felici e contenti, ovviamente, a partire da Sony. Ma se l'hardware è arrivato a destinazione, occorre pensare al software. E' uno sporco lavoro, ma qualcuno doveva pur farlo. Tranzilli. In queste pagine vi presentiamo i migliori videogiochi attualmente disponibili per la vostra console.
Un solo avvertimento: prima di comprare un gioco, consultatevi con il vostro partner videoludico. Regalare il titolo sbagliato può sortire effetti più negativi di un pigiamino a quadrettoni...

WIPEOUT 2097

Casa: PSYGNOSIS
Genere: CORSA
Giocatori: 1-2

"Sono passati quarant'anni circa dalle estenuanti competizioni di ***WipEout***. La tecnologia si è evoluta radicalmente, ma l'ebbrezza della velocità, il desiderio di annientare l'avversario, la febbre delle gare sono rimasti immutati. Questi ingredienti, che già furono di ***WipEout***, sono presenti in dosi x-tra anche in ***WipEout 2097***.
Prevenendo le critiche dei puristi, è opportuno segnalare che Psygnosis non si è limitata ad updatare cosmeticamente il prodotto lasciando invariata la sostanza. Al contrario, i programmatori inglesi hanno compilato un codice in gran parte rinnovato per offrire un tipo di interazione sostanzialmente migliore rispetto al precedente. Il sequel incorpora nuove routines di intelligenza artificiale e un metodo di collisione degli sprites assolutamente inedito, laddove l'engine tridimensionale dell'originale non ha subito che modifiche marginali.
Sempre sul fronte della giocabilità, ***WipEout 2097*** presenta rilevanti innovazioni. Il primo episodio è stato accusato di essere *"troppo difficile"* (secondo noi da un manipolo di ragazzini viziati da Action Replay e cheat mode) e Psygnosis ha tenuto in considerazione le critiche al punto da centellinare le difficoltà, impostando il sequel in modo tale da rendere meno user-unfriendly il gameplay. ***WipEout 2097*** include tre classi differenti (Vector, Venom e Rapier) a cui va aggiunta una quarta, *"segreta"*. Otto circuiti completamente inediti di cui due segreti."

*"***WipEout 2097** *è perfetto praticamente sotto tutti i punti di vista. E' fantastico da vedere, con effetti di luce paragonabili solo a quelli di* **Tunnel B1** *e una velocità d'azione paurosa. E' eccellente da sentire, con nuovi pezzi assolutamente adrnalinici di Orbital e Chemical Brothers, Ma, soprattutto, è un piacere da giocare. (Simon)"*

GLOBALE 93

WIPEOUT 2097

CRASH BANDICOOT

CRASH BANDICOOT

Casa: SONY
Genere: PLATFORM
Giocatori: 1

"*Crash Bandicoot* è uno di quei rari videogiochi che mantiene gran parte delle promesse: è giocabile, divertente e offre ore di interazione. In altri termini, ha tutte le carte in regole per diventare un classico per PlayStation. Primo e autentico platform 3D per PlayStation, *Crash* include anche sezioni di pura bidimensionalità, che richiamano esperienze videoludiche passate (da ***Donkey Kong Country*** a ***Clockwork Knight***).
L'area di gioco è davvero estesa: *Crash Bandicoot* si svolge su tre isolette prossime alla Tasmania, caratterizzate ciascuna da una decina di livelli cadauna. Il dettaglio grafico è davvero eccellente: si passa da caverne misteriose a cascate realisticamente riprodotte. Al termine di ogni sezione, dovremo incontrarci - o meglio scontrarci - con un boss di fine livello, come impone la tradizione videoludica. ***Crash Bandicoot*** è un riuscitissimo mix tra i cartoni animati della Warner Bros e *Indiana Jones*. In termini di giocabilità, ***Crash*** non presenta innovazioni di rilievo: è un platform - nonostante il 3D - e quindi il compito del giocatore si riduce ad evitare qualche voragine, saltare su piattaforme e stanare i classici avversari."

"Tutt'altro che ballardiano, tantomeno cronembergheriano,* Crash *è il videogioco giusto al momento giusto. Satolli di esperienze videoludiche a base di calci e pugni nonché sterzate e accelerazioni, accogliamo a braccia conserte un prodotto che offre ore di sano divertimento digitale a basso prezzo. È vero, forse si poteva tentare qualcosa di più radicale a livello di gameplay anziché riprendere direttamente i cliché del genere, ma condannare l'ultima fatica dei Naughty Dog sarebbe inutilmente spocchioso. Crash *è meno visionario di* Nights, *meno vario di Super Mario 64, ma sicuramente più immediato, frenetico e compulsivo dei diretti concorrenti e questo non è un difetto. Se non fosse ancora chiaro,* Crash *rulla (MBF)"*

GLOBALE 92

CRASH BANDICOOT

DESTRUCTION DERBY 2

Casa: PSYGNOSIS
Genere: CORSA
Giocatori: 1-2

"*Destruction Derby 2* è uno spettacolare gioco di corsa, probabilmente il migliore mai apparso su PlayStation per ciò che concerne la categoria "*stock car*". La filosofia del gioco è riassumibile in sei parole: demolisci l'avversario per collezionare punti, ma è la menta attorno al buco-concept che ha subito trasformazioni grandiose. Tutti i limiti e i difetti del primo episodio sono stati eliminati. Il nuovo gioco dei Reflections incorpora un engine poligonale del tutto inedito. I tracciati di *Destruction Derby 2* sono fino a otto volte più lunghi degli originali e la grafica presenta un livello di dettaglio mai raggiunto su PlayStation. E' possibile sostare ai box. Il gioco vanta quattro modalità differenti : Wreckin' Race, Stock Car Race, Destruction Derby e Time Trial. La Championship League vi permette di partecipare a un'intensa stagione automobilistica che si rifà ai tumultuosi giorni di tuono interpretati qualche annetto fa dal buon Tom Cruise. In Stock Car Race l'elemento dominante non è la distruzione dell'avversario, ma la gara di corsa vera e propria: in questa sezione il gioco dei Reflections si avvicina moltissimo a *Daytona USA*. Altre opzioni disponibili sono il Tag Racing, il MultiPlayer, Duel o Team Pairs. Non manca nemmeno la spettacolare modalità Bowl, un giga-autoscontro che permette di massacrarsi allegramente."

"Psygnosis fa centro ancora una volta con un sequel esplosivo che non dovrebbe mancare in nessuna collezione. Se comprate solo due titoli all'anno, fate che siano **Destruction Derby 2** e **WipEout 2097**. *Assolutamente indispensabile se amate le simulazioni di corsa. Usato regolarmente,* **Destruction Derby 2** *aiuta a prevenire il traffico (J.A.)"*

GLOBALE 94

TEKKEN 2

Casa: NAMCO
Genere: PICCHIADURO 3D
Giocatori: 1-2

Il seguito di *Tekken* rappresenta lo stato dell'arte dell'attuale produzione ludica PlayStation a tre dimensioni, almeno per ciò che concerne la categoria dei picchiaduro. Conversione diretta dell'omonimo coin-op, *Tekken 2* è uscito sul mercato italiano lo scorso settembre, ma non ha ancora finito di stupire. Sebbene la versione PAL sia evidentemente più lenta della versione giapponese, resta un prodotto indispensabile che regge il confronto di titoli più recenti come *Star Gladiator* (SPC 31, 87%) targato Capcom.

GLOBALE 90

RESIDENT EVIL

Casa: CAPCOM
Genere: AVVENTURA 3D
Giocatori: 1

Il prodotto che ha ridefinito lo statuto della avventure grafiche, confinando le bizzarrie grafiche della trilogia di *Alone in the Dark* nel ripostiglio di casa. Uno dei pochi film interattivi per cui la definizione non risulti ridondante. A metà tra un film horror di Romero e un B-Movie della Troma, *Resident Evil* rappresenta l'attuale stato dell'arte per Sony PlayStation. Da segnalare che la versione Europea è censurata rispetto a quella Giapponese, intitolata *Bio Hazard*. Una valida alternativa al titolo Capcom è l'ottimo *Fade To Black*, un'avventura targata Electronic Arts assai meno violenta del primo ma ugualmente intensa dal pdv ludico nonché il recente *Tomb Raider*.

GLOBALE 92

RIDGE RACER REVOLUTION

Casa: NAMCO
Genere: RACING
Giocatori: 1-2

Ridge Racer Revolution è un mero remix del primo episodio, non un sequel vero e proprio, tanto che potremmo ribattezzarlo *Ridge Racer Evolution*. Il gioco include mere innovazioni a livello grafico, se si eccettuano particolari irrilevanti ai fini della giocabilità come l'inserimento dello specchietto retrovisore o la possibilità di fare pratica prima della gara vera e propria. Tuttavia, percorrere a tutta birra strade e gallerie, stringere in curva le vetture avversarie e infilarsi nelle strettoie ingaggiando appassionanti battaglie con gli altri bolidi mantiene il suo fascino. In linea con la filosofia del "more of the same", *RRR* regala ore di divertimento solo se giocato in coppia nella modalità link-up, altrimenti resta un titolo caratterizzato da una longevità assai limitata.

GLOBALE 90

STREET FIGHTER ALPHA 2

Casa: CAPCOM
Genere: PICCHIADURO 2D
Giocatori: 1-2

Autentica summa dell'intera produzione Capcom per ciò che concerne i picchiaduro bidimensionali, *Street Fighter Alpha 2* vanta la bellezza di diciotto personaggi (Zangief, Dhalsim - graficamente rinnovati - Rolento, Gen e Sakura), nuovi fondali nonché un nuovo combo system. La versione da casa è praticamente indistinguibile dal coin-op: sprites ottimamente animati si confrontano con incredibile realismo. Alternativa: *King of Fighters '95* (versione giapponese recensita su SPC 29, 92%).

*"***Street Fighter 2** *è il migliore picchiaduro a incontri disponibile sul mercato, ma quello che più sorprende è il fatto che ha mantenuto le caratteristiche del coin-op come pochi altri prodotti. Rispetto al suo predecessore vanta una maggiore quantità di personaggi, un sonoro più coinvolgente e un inedito sistema di combo. Se amate i beat'em up, questo è il gioco da comprare... (Max)"*

GLOBALE 94

FORMULA 1

Casa: PSYGNOSIS
Genere: CORSA
Giocatori: 1-2

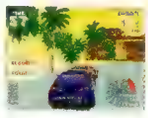
Formula One è la migliore simulazione dell'omonimo sport mai apparsa su console. Sfruttando appieno le potenzialità offerte da PlayStation, Psygnosis ha ottenuto risultati grafici caratterizzati da impressionanti effetti di ombreggiature e light sourcing. 35 piloti, 13 team, 17 circuiti fedelmente riproposti digitalmente. L'engine poligonale è eccellente e la velocità molto buona considerando il numero di oggetti presenti su schermo. Opzioni di gioco realistico oppure arcade, condizioni metereologiche variabili, soste ai box. Possibilità di configurare la vettura. Colonna sonora spettacolare confezionata da un duo d'eccezione: Joe Sartriani e Steve Vai, nonché telecronaca in italiano. In conclusione, *Formula One* è un gioco assolutamente imperdibile.

"Con **Wipeout**, *Psygnosis aveva superato se stessa, ma con* **Formula 1** *ha veramente superato se stessa. Il gioco presenta una cura davvero maniacale a livello di*

DESTRUCTION DERBY 2

TEKKEN 2

RESIDENT EVIL


RIDGE RACER REVOLUTION

FORMULA 1

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION USA/JAP

ALIEN TRILOGY	L.116.000
BUSHIDO BLADE	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CYBERSPEED	L.116.000
COOL BOARDERS	TEL
BIO HAZARD	TEL
GO GO GO	TEL
DRAGON BALL Z	L.129.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
FADE TO BLACK	TEL
F1 NIPPON	TEL
HYPER RALLY	L.149.000
X-MEN ATOM OF THE CHILDREN	TEL
LOADED	L.99.000
KING OF FIGHTER 95	TEL
MACROSS	TEL
MEGA TUDO 2096	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.149.000
NHL FACE OFF	L.116.000
NAMCO 2	L.149.000
NBA IN THE ZONE	L.116.000
NEED FOR SPEED	L.116.000
OVER BLOOD	L.149.000
PO'ED	L.109.000
PSYCHIC FORCE	TEL
PROJECT OVERKILL	L.109.000
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RACING GROOVY	TEL
RANMA 1/2	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	L.149.000
SHADOW STRUGGLE	TEL
STAR GLADIATOR	TEL
STREET FIGHTER ZERO 2	L.149.000
S.SOCCER CHAMP	TEL
SOUL EDGE	DICEMBRE
TEKKEN 2	L.149.000
VAMPIRE HUNTER	TEL
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
V-TENNIS 2	TEL
JOYPAD PSX	L.49.000
JOYPAD SONY	L.55.000

CONTINUA USA/JAP:

ARC THE LAD 2	TEL
BUSHIDO BLADE	TEL
FINAL FANTASY VII	DICEMBRE
NASCAR RACING	L.105.000
PERFECT ELEVEN	TEL
RAGE RACER	DICEMBRE
SEXY PARODIUS	TEL
STONE WALKER	
WILD ARMS	TEL
MEMORY CARD 120 B	L.89.000
VOLANTE	L.139.000

PLAYSTATIONEURO

ALIEN TRILOGY	L.99.000
ADIDA POWER SOCCER	L.99.000
BATMAN FOREVER COIN OP	TEL
CRASH BANDICOOT	TEL
DAVIS CUP TENNIS	L.99.000
DESCENT	L.95.000
DESTRUCTION DERBY 2	TEL
DOOM	L.93.000
DISCWORLD	L.69.000
F1	L.99.000
FIFA 96	L.79.000
FIFA 97	TEL
NAMCO TENNIS SMASH COURT	TEL
NBA JAM EXTREME	TEL
NEED FOR SPEED	L.99.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	TEL
ON SIDE SOCCER	L.99.000
RESIDENT EVIL	L.99.000
SAMPRAS EXTREME TENNIS	TEL
S.MOTOCROSS	TEL
TEKKEN 2	L.109.000
TOMB RIDER	TEL
TOTAL NBA 96	L.85.000
TRACK & FIELD	L.99.000
WIPEOUT 2097	L.109.000
S.MOTOCROSS	TEL

GIOCHI USATI DA LIT.39.000 49.000/59.000.
RITIRIAMO L'USATO.

particolari e ricalca uno stile più giapponese che europeo. Altrettanto impressionante la grafica e il sonoro, una marea di opzioni selezionabili e una giocabilità davvero ottima... (Paolo)"

GLOBALE 94

TOTAL NBA

Casa: SONY
Genere: SPORTIVO
Giocatori: 1-8

La migliore simulazione di basket dai tempi di *One-On-One*. Sviluppata direttamente da Sony Computer E. of Europe, *Total NBA* (*NBA Shootout* il titolo della versione USA) rappresenta il primo gioco sportivo interamente tridimensionale veramente giocabile. Simulazione di basket autorizzatata ufficialmente dalla NBA, il gioco include le 29 squadre e i 320 giocatori della competizione americana. Dal punto di vista grafico, *Total NBA* è tutt'oggi il migliore titolo disponibile: la cura dei dettagli è incredibile e il commento parlato accresce il realismo della simulazione. E' possibile giocare in otto previo acquisto del multitap. Le modalità di gioco sono quattro: amichevoli, precampionato, campionato, playoff e finalissime.
Decisamente più sofisticato di *NBA In The Zone* (Konami), *Total NBA* resta il migliore prodotto nel suo genere.

GLOBALE 90

BROKEN SWORD

Casa: SONY
Genere: AVVENTURA 3D
Giocatori: 1

Avvincente avventura grafica immediata e coinvolgente sviluppata da Revolution Software per Psygnosis. La trama, scritta da un soggettista della prestigiosa BBC, narra le vicende di George Stobbard, uno yankee che si ritrova catapultato nella corrotta atmosfera criminale di Parigi. In sintesi, un thriller mozzafiato. *Broken Sword* sarebbe un titolo vincente su qualunque piattaforma ludica, ma sulla console Sony assurge al ruolo di autentico paradigma vista l'assoluta carenza di prodotti analoghi (se si eccettua l'ormai datato *DiscWorld*...). Tenendo conto del fatto che come ogni avventura anche questa diverte solo fino a quando non la si è completata, *Broken Sword* resta una delle migliori esperienze ludiche accessibili oggi su PlayStation.

"Caratterizzato da un piacevole design cartoonesco e da una grafica molto curata in termini di animazione e definizione dei personaggi, il game Sony è anche un titolo molto giocabile. La trama fa la sua parte e garzie a ciò Broken Sword *risulta avvincente; insomma, una solida e ben realizzata avventura per Ps-X. (Max)"*

GLOBALE 86

INTERNATIONAL TRACK'N'FIELD

Casa: KONAMI
Genere: SPORTIVO
Giocatori: 1-4

Spettacolare simulatore sportivo delle discipline olimpiche, *International Track'n'Field* consente a quattro giocatori di passare indimenticabili pomeriggi all'insegna del divertimento elettronico. Gli eventi che potrete simulare tra le pareti di casa sono i 100 mt piani, salto in lungo, lancio del peso, 100 mt stile libero, 110 ostacoli, salto in alto, lancio del martello, salto triplo, giavellotto, salto con l'asta, lancio del disco. Grafica poligonale splendida, replay... Il massimo della vita...

*"*International Track and Field *è la prova lampante che i giochi semplici e divertenti sono sempre i migliori. Anche se il gioco risulta incredibilmente immediato - grazie a un sistema di controllo molto intuitivo - per riuscire ad eccellere nelle varie discipline avrete bisogno di moltissimo allenamento. Il prodotto è anche particolarmente longevo in quanto si presta a ripetute fruizioni. Insomma, un vero e proprio must! (End)"*

GLOBALE 90

NAMCO MUSEUM VOL.1,2 E 3

Casa: NAMCO
Genere: RETROGAMING
Giocatori: 1-2

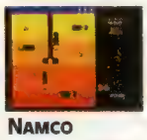
E' noto che l'obsolescenza è la contropartita dell'innovazione tecnologica, ma nel caso del videogioco il fenomeno assume caratteri del tutto aberranti. Il divertimento elettronico è sempre proiettato al futuro: il marketing schizoide e l'hype delle pubblicazioni specializzate operano con successo al fine di svalutare costantemente l'offerta disponibile, tanto che si potrebbe paradossalmente affermare che la maggior parte dei prodotti sono già superati nel momento stesso in cui appaiono sul mercato.
Ma questo non significa che in un panorama tanto dipendente dall'innovazione tecnologica possano affermarsi solo i prodotti più sofisticati. Al contrario, oggi molti sentono il bisogno di tornare alle cose semplici di una volta, quando un'astronavina era un'astronavina e i joypad non avevano quindicimila funzioni differenti. Questo spiega il grande successo di una delle tendenze videoludiche più recenti: il retrogaming, ossia la riproposizione di vecchi classici sulle nuove piattaforme ludiche. Grazie a Namco è oggi possibile confrontarsi con autentici paradigmi raccolti in una serie di collezioni. I primi tre "volumi" sono disponibili ufficialmente in Italia, mentre il quarto è appena uscito in Giappone. Le tre collection disponibili includono, nell'ordine, *Pac Man, Galaga, Bosconian, Pole Position, Rally X, New Rally X* e *Toypop, Super Pac Man, Xevious, Mappy, Gaplus, Dragon Buster, Grobds, Ms Pac Man, Pole Position II, Phozon, Tower of Druaga, Dig Dug* e *Galaxian*. Vale la pena di sottolineare che questo tipo di prodotti riscuote consensi soprattutto tra i pionieri di un tempo che oggi sono diventati adulti e non si rispecchiano più nell'attuale offerta. Gli acquirenti dei classici sono i puristi che preferiscono l'essenza agli accidenti grafici ed estetici delle recenti produzioni, sempre più spesso semplici variazioni di pochi prodotti cardine. Indispensabili tutti e tre i volumi. Se cercate altri prodotti analoghi, possiamo segnaliamo *Bubble Bobble Pack* (*Bubble Bobble + Rainbow Islands*), *Irem Classic Collection* e *Williams Arcade Collection*.

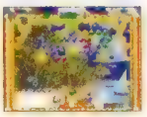
TOTAL NBA

BROKEN SWORD

INTERNATIONAL TRACK'N'FIELD

NAMCO MUSEUM VOL.1


NAMCO MUSEUM VOL.3


BUST A MOVE 2

MOTOR TOON GP 2

Casa: SONY
Genere: RACING
Giocatori: 1-2

Motor Toon GP 2 è un incredibile mix tra *Micro Machines*, *Ridge Racer* e *Super Mario Kart*. Detto in altri termini, è una simulazione di corsa davvero fuori dal comune. Il gioco include cinque piste differenti, una marea di opzioni (gara singola, campionato, time attack, free run, battle mode), una grafica senza precedenti. Animazioni spettacolari - 30 fps standard - e un sonoro da cartone animato. Un must.

"Il primo episodio mi aveva sicuramente divertito e devo ammettere che resta uno dei miei giochi preferiti, ma scompare letteralmente di fronte al sequel. Motor Toon GP 2 *ha tutte le qualità per calamitare le attenzioni dei videogiocatori e presenta una grafica strepitosa. Comiciate a giocarci e non smetterete più..." (Simon)*

GLOBALE 95

BUST A MOVE 2

Casa: TAITO
Genere: PUZZLE
Giocatori: 1-2

Splendido puzzle che miscela l'immediatezza di titoli come *Tetris* e *Puyo Puyo* alla rotondità dei personaggi di *Bubble Bobble* (la versione giapponese è infatti intitolata *Puzzle Bobble 2*). Il gioco Taito è uno di quei videogiochi la cui meccanica richiede solo qualche minuto per essere appresa, ma "n" anni per essere completamente sviscerata. *Bust a Move 2* è sicuramente uno dei prodotti più divertenti tra quelli fruibili collettivamente e, tra l'altro, non richiede alcun cavetto speciale. Al recente *Jamma Show*, Taito ha presentato il 3° episodio della saga, ma la versione PlayStation sarà disponibile solo la prossima primavera, fino ad allora *Bust a Move 2* rulla. Fatevi un favore: compratelo.

EPILOGO

Come avrete notato, questa selezione di titoli non copre tutte le categorie videoludiche (mancano sparatutto a scorrimento, simulazioni di calcio, etc.), più che altro perché non abbiamo ritenuto l'attuale offerta particolarmente valida (*X2* e *Command & Conquer* costituiscono un'eccezione, come potete leggere nelle rispettive recensioni). In secondo luogo, perché coprendo ogni categoria avremmo falsificato la situazione, suggerendo l'idea che esiste una eterogeneità a livello di offerta che di fatto non sussiste. Le proposte videoludiche per PlayStation, infatti, non hanno ancora raggiunto un grado di diversificazione accettabile. I generi più forti restano le simulazioni di corsa e i picchiaduro, mentre categorie come shoot'em up, puzzle e avventure classiche sono rappresentate da un numero assai ridotto di prodotti. D'altra parte, presentandovi una sola simulazione di corsa avremmo finito per relegare altre, non meno valide, all'oblio. Va parimenti aggiunto che sebbene prodotti come *Motor Toon GP 2* e *Destruction Derby 2* teoricamente appartengono allo stesso genere, di fatto sono prodotti estremamente diversi, in grado di soddisfare le esigenze di audience varie.
E adesso... Buon divertimento!

YOU VIDEOGAMES TOO

VIA ROSSINI 3/E
10124 TORINO

SPEDIZIONI VELOCI TRAMITE CORRIERE E POSTA

PER INFORMAZIONI E PER ORDINARE TELEFONARE ALLO:

011/88.99.20

DA NOI PUOI TROVARE : VIDEOCASSETTE , CARDS , POSTER , MAGLIETTE , MODELLINI DEI TUOI EROI PREFERITI ,CALENDARI DBZ E RANMA ...

PSX UNIVERSALE
LINK CABLE-PISTOLE CON
DOPPIO CONNETTORE PSX-SAT

FIFA 97

FANEOZ

HEAVEN'S GATE

DISTRUPTOR

DESTRUCTION DERBY 2

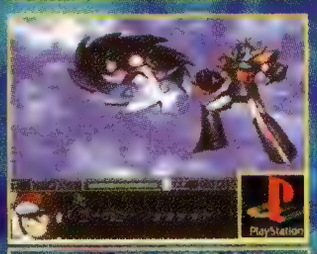
RAGE RACER
Ridge Racer 3

SOUL EDGE

TOSHINDEN 3

BUSHIDO BLADE

LEGACY OF KAIN



SUPER ROBOT WARS V

PROJECT X2

MEGAMAN 8

SPEED KING

PUZZLE FIGHTERS

TELEFONARE PER I TITOLI NON IN ELENCO:

FIFA '97

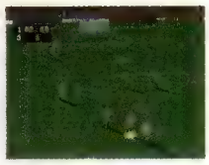
Chiarisco subito una cosa: nessuna simulazione di calcio per PlayStation uscita fino a oggi mi è veramente piaciuta. E ne ho giocate parecchie, un po' per passione, un po' per obbligo (che poi è lo stesso: ogni passione autentica è vincolante). Qualche titolo? *Actua Soccer* (Gremlin), *Adidas Power Soccer* (Psygnosis), *Fifa '96* (EA), *Striker '96*, (Ocean), *Olympic Soccer* (US Gold), *Prime Goal* (Namco), *On-Side* (Telstar), *Goal Storm* (Konami)... Schizzinoso? Può darsi. Personalmente ritengo che nessuno dei titoli - alcuni per altro ottimi dal pdv cosmetico - possa vantare lo spessore di *International Soccer Superstars Deluxe* (Konami, Super NES), *Soccer Shootout* (Capcom, SNES), *International Victory Goal '96/Worldwide Soccer '97* (Sega, Saturn) ma soprattutto di autentici classici come *Kick Off* (Anco, Amiga) e *Sensible Soccer* (Sensible, Amiga). E la nostalgia non c'entra una fava. Come scrive Gianni Canova su *Duel* di novembre riferendosi all'iniziativa di un quotidiano di allegare figurine di calciatori, *"Va molto di modo, di questi tempi, la "nostalgia di sinistra", il rimpianto, l'idoleggiamento del passato, l'intenerimento sul "come eravamo". Il fatto è che non si ha nostalgia del fenomeno in sé - la raccolta di figurine - ma della propria infanzia"*. Sottoscriviamo appieno. Chiusa la parentesi. altrettanto palese che tra i prodotti calcistici dell'ultima (o penultima) generazione, quello che ha maggiormente deluso è stato proprio *Fifa '96*. Sviluppato da Probe, impegnatissimo team di Croydon, l'edizione '96 può essere considerata la peggiore di una serie che non ha mai entusiasmato particolarmente i puristi delle simulazioni di calcio, pur vendendo - come sempre avviene per i prodotti mainstream - milioni e milioni di copie su piattaforme che spaziano da GameBoy alla calcolatrice Dixan. Responsabile dell'edizione '97 è invece la divisione canadese di EA, capitanata dall'immarcescibile Bruce McMillian. L'opera di svecchiamento di Bruce, lo anticipiamo, ha funzionato. Erano sostanzialmente tre le lacune di *Fifa '96*: un livello di intelligenza artificiale delle squadre avversarie davvero ridicolo; numerosi buchi a livello di animazione; gio-

ANCHE LA TECNOLOGIA VIRTUAL STADIUM È STATA MIGLIORATA E ORA IL TUTTO È ANCORA PIÙ VELOCE E FLUIDO.

Titolo : FIFA SOCCER '97
Casa : EA
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-8
Genere : SPORTIVO

I Replay sono automaticamnte ripresi con la Ball Cam: in questo modo potrete apprezzare al massimo le dimensioni ragguardevoli degli sprtie e l'attenzione per i benché minimi dettagli. Ogni replay può essere visto frame by frame o memorizzato a piacimento.

Le performance dell'ala della nazionale francese David Ginola sono state riprodotte digitalmente e inserite nel gioco finale attraverso la tecnica del Motion Blending.



cabilità per molti versi deludente (per esempio, le mosse più spettacolari dei nostri calciatori venivano effettuate automaticamente dal computer anziché dal giocatore - è come se per realizzare una combo in un picchiaduro bastasse premere un tasto anziché performare una complessa sequenza di movimenti). Una simulazione di calcio penalizzata da difetti del genere è da considerarsi un fallimento, anche se presenta una grafica spettacolare, un commento parlato in italiano e qualche introduzione spezza-mascella. Viceversa, un gameplay efficace può compensare una cosmesi spartana (*Sensible Soccer* anyone?).

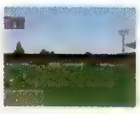
A mio avviso, l'avvento di *Fifa* ha segnato il trionfo (non definitivo, per fortuna) della forma sulla sostanza, della grafica sulla giocabilità, della introduzione sull'interazione. Come aveva genialmente intuito Aldo Grasso nel lontano 1985, "*i videogiochi sportivi simulano lo sport che appare in televisione, la quale simula lo sport vero e proprio*". E' un sistema di scatole cinesi, per cui il referente originario - il calcio giocato - viene riproposto nella versione video-giocata solo attraverso la mediazione televisiva che, nonostante l'evoluzione tecnologica, resta un medium passivo, laddove la forza del videogioco risiede invece nell'interattività. Il videogioco è una simulazione che richiede un coinvolgimento attivo. Abbisogna di attori, non di spettatori. Colui che interagisce deve mettersi in (video)gioco fino in fondo, il ruolo di voyeur è strutturalmente incompatibile col mezzo. Il videogame potrà costituire un fenomeno dai confini incerti e nebulosi, ma non è certo un peep show.

Le visuali disponibili sono analoghe a quelle dell'edizione '96. Quella che preferiamo è la Stadium Cam.

Un Gioco a Più

Fifa '97 non è semplicemente un update. *Fifa '97* è la summa dell'itinerario ludico-calcistico di EA. Superato il rodaggio necessario per padroneggiare una forma espressivo-tecnologica quale è il 3D, finalmente stiamo assistendo alla produzione di videogiochi in cui questa componente non appare più accessoria e intrusiva bensì funzionale alla giocabilità stessa. Vediamo cioè videogiochi che non sarebbero potuti essere nemmeno pensati senza la tridimensionalità. E' un passo in avanti tecnologico non indifferente, ma nel contempo è anche un ritorno alle origini. Bruce McMillian, il coordinatore dell'edizione *'97* è il creatore della versione per Megadrive. La trasformazione cosmetica delle simulazioni calcistiche allora si scontrava con l'inadeguatezza tecnologica dei sedici bit: alla spettacolarità dell'esperienza ludica non corrispondeva una giocabilità di pari spessore. Oggi *Fifa '97* presenta un'iper-offerta di opzioni,

I CALCI DI RIGORE VENGONO BATTUTI AL SOLITO MODO: VISUALE POSTERIORE, TIRO RISULTANTE DALLA COMBINAZIONE DELLA FRECCIA DIREZIONALE E DEL PULSANTE DI TIRO.



modalità di gioco, visuali, configurazioni che nessun altro prodotto disponibile sul mercato può vantare. Il gioco include giocatori provenienti da dodici competizioni internazionali, commenti multilingue in Dolby Surround, cori nazionali, spettacolari animazioni e introduzioni televisive, possibilità di gioco indoor e all'aperto, nuove routines di intelligenza artificiale... C'è da restare a bocca aperta. Ma vediamo in dettaglio i singoli aspetti del gioco.

I Pro I Fifa '97

Uno dei limiti dell'edizione *'96* - l'incapacità cronica di controllare realmente il proprio giocatore anziché delegare il compito (e il divertimento) al computer - è stato largamente corretto in *Fifa '97*. C'è molta più sincronia tra gli ordini impartiti al calciatore virtuale e il suo effettivo comportamento. Non solo: *Fifa '97* include due differenti modalità di gioco che dovrebbero soddisfare le esigenze dei videogiocatori più esigenti. Mentre prima il giocatore umano controllava solo i movimenti principali del proprio alter-ego digitale mentre gli altri (posizionamento corretto per ricevere un cross, stop, palleggio etc.) venivano gestiti dal computer, ora il coinvolgimento offerto dalle modalità Semi-Pro e Pro è maggiore. I preziosismi atletici che è possibile performare sono davvero spettacolari, anche se prima di riuscire a combinare qualcosa di decente bisogna preventivare qualche ora di smanettamento. Il controllo del giocatore è stato migliorato in ogni aspetto. Se prima bastava premere il pulsante per scagliare il pallone, ora è necessario precisare la direzione del tiro con la freccia direzionale, altrimenti la manovra non sortisce alcun effetto. Inoltre, se prima il giocatore arrestava la corsa per scagliare il tiro, ora può sparare poderose minelle senza rallentare. La durata della pressione del tasto è proporzionale all'intensità del tiro. Per ciò che concerne il passaggio, *Fifa '97* offre varie modalità: automatico (la sfera raggiunge il compagno di squadre più vicino) e direzionato (più si preme, più si scaglia la sfera lontano, per raggiungere giocatori molto distanti). Allo stesso modo, l'atteggiamento sul campo di squadre avversarie più blasonate appare molto più coerente rispetto a prima: è più difficile segnare da centrocampo, anche se assistiamo ancora a qualche papera di troppo da parte dei portieri. A differenza di *Adidas Power Soccer* e *Actua Soccer*, in *Fifa Soccer '97* i giocatori si muovono molto realisticamente sul campo, evitando di vagabondare nei recessi del rettangolo di gioco o, viceversa, di inseguire la sfera come pecoroni in libera uscita. Non manca la possibilità di sfidarsi a calcetto (cinque contro cinque), una piacevole alternativa alla partita all'aperto. Il replay, infine, consente di rivedere le azioni più spettacolari e di infliggere all'avversario un'ulteriore umiliazione...

Motion Blending

La nuova frase ad effetto da imparare a memoria e usare in tutti i contesti è *Motion Blending*. Vi fermano per la strada per domandarvi cosa pensate dell'ultimo album di DJ Shadow? Scatta puntuale la risposta *"Motion Blending, mica pizza e fichi"*. Funziona anche con i Testimoni di Geova. *Motion Blending* è l'altisonante definizione che i programmatori EA hanno scelto per il nuovo metodo di animazione di *Fifa '97* (se non c'è più nulla da inventare, si può sempre dare nomi nuove alle cose vecchie). L'emmebì rappresenta un

NEL CALCETTO AVETE DISPOSIZIONE AVETE DUE DIFFERENTI SUPERFICI SU CUI GIOCARE: PARQUET OPPURE ERBA ARTIFICIALE.

superamento del *Motion Capture*, tecnica che consente di digitalizzare i movimenti di autentici giocatori di calcio e inserirli all'interno del gioco per accrescere il realismo delle animazioni. Il problema che si incontra usando il *Motion Capture* è che alla complessità dei movimenti riproducibili non si accompagnava una convincente fluidità visiva delle controparti elettroniche (vedi ***Fifa '96*** ma anche ***Actua Soccer*** e ***Adidas Power Soccer***). Fino a oggi, i programmatori si trovavano di fronte a un bivio: perseguire la via della velocità, accontentandosi di animazioni mediocri oppure privilegiare queste ultime a discapito della prima. Il *Motion Blending* tenta di conciliare i due termini in gioco, di salvare capra, ma anche cavoli. Le performance del giocatore del Newcastle (ex Paris St. Germain) sono state riprodotte digitalmente e inserite nel gioco finale attraverso la tecnica del *Motion Blending*. I risultati sono apprezzabili: è stato ridotto lo scollamento tra i tempi di risposta dei nostri "omini" ai comandi impartiti attraverso il pad e la fluidità dei movimenti appare convincente: i portieri si tuffano in modo realistico, i cannonieri esultano in mille maniere, gli infortunati si lamentano per i falli subiti... Le animazioni non appaiono più smozzicate bensì fluide e continue. Il tutto, insomma, è sempre più simile alla "cosa reale", anche se tra qualche anno, i risultati acquisiti da ***Fifa '97*** appariranno "pionieristici". La stella del campionato inglese David Ginola ha collaborato con EA durante la realizzazione di ***Fifa '97***.

SPAZIO VIRTUALE

La tecnica del *Virtual Stadium* è un po' come le innovazioni dei televisori: non funzionano mai se non alla versione 2.0. Prendiamo il DNR (*Digital Noise Reduction*) che consente di ridurre elementi di disturbo (o rumore) a livello di immagine. Nei primi apparecchi dotati di questa nuova possibilità, il DNR in alcuni casi finiva per sfuocare l'immagine, anziché pulirla. Analogamente, il *Virtual Stadium*, ossia la possibilità di visualizzare l'azione di

A TU PER TU CON EA CANADA: BRUCE MC MILLIAN E SOCI

Vancouver (Canada) - La versione PlayStation è stata realizzata da un team di dieci programmatori affiancati da un gruppo secondario di grafici, artisti, musicisti, addetti al tè e alle ciambelle che ha portato a un centinaio il numero di persone effettivamente coinvolte nel progetto. Sorge spontaneo domandarsi come l'assortito gruppo di canadesi abbia potuto confezionare la più completa simulazione di calcio bagnando letteralmente il naso agli spocchiosi programmatori europei. Bruce "Mr Fifa" McMillian, ci ha risposto così:
"Il nostro obiettivo era quella di realizzare una simulazione di calcio realistica e nel contempo veloce - commenta Bruce, passando dall'anonimato alla gloria con la versione Megadrive del più venduto gioco calcistico di sempre - *Non credo che nessun altro prodotto in circolazione possa vantare un simile equilibrio tra le due componenti."*

I VANTAGGI DEL MOTION BLENDING

"Il gioco persenta un mix di poligoni e bitmap. Quest'ultimo è stato usato per il capo, fianchi e i piedi di tutti i modelli poligonali, mentre le gambe sono modelli poligonali in alta risoluzione. Una volta assemblato il corpo virtuale del giocatore, stendiamo un velo di pelle in bitmap e lo inseriamo nello scenario. In questo modo possiamo impiegare un numero maggiore di poligoni e renderli più realistici con l'ausilio del bitmap." (Terry Chui, grafico)

*"Il problema del Motion Capture consiste nell'estrema difficoltà nell'armonizzare le informazioni sui movimenti impartiti al giocatore e le relative animazioni, prelevate dal CD. Unire le due cose è molto più facile a dirsi che a farsi e questo spiega perché l'azione in **Fifa '96** a volte procedeva a scatti. Grazie al Motion Blending, il problema è stato in gran parte superato. Abbiamo ottenuto aggiornamenti di schermo velocissimi, pari a 35 frames al secondo, anche se il numero è stato ridotto nella versione definitiva"*. (Brian Plank, grafico e ideatore della tecnica)

*"Il vantaggio del Motion Blending sta nella capacità di ricreare perfettamente i movimenti dei giocatori di calcio senza alcuna perdita in definizione. Titoli come **Actua Soccer** rappresentano compromessi evidenti tra grafica e velocità. Crediamo di essere andati molto più in là con **Fifa '97**. I videogiochi migliori sono come i film: i tagli di montaggio tra una scena e l'altra non devono essere visibili..."* (Bruce)

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

*"Il comportamento dei portieri è molto più realistico rispetto alle precedenti incarnazioni di **Fifa** e ai prodotti concorrenti: le uscite a vuoto sono state limitate e il posizionamento automatico rende pressoché impossibile segnale da metà campo"* (Mark Gipson, programmatore)

*"Un sacco di software house costruiscono il gioco a partire da un engine più o meno veloce e lasciano per ultimo un elemento fondamentale come l'intelligenza artificiale. In realtà, se questa componente è carente, il gioco finisce per fare schifo. In passato, anche noi siamo stati costretti ad accettare compromessi per mancanza di tempo, ma questa volta abbiamo dato la precedenza all'AI rispetto alla grafica e a tutto il resto. Le routines che abbiamo sviluppato girano su differenti piattaforme e si basano su un engine relativamente semplice che si può trovare nelle simulazioni manageriali. A partire dal modello di base, siamo riusciti a implementarlo oltre ogni aspettativa e oggi posso dire che è forse l'aspetto di **Fifa '97** di cui vado più orgoglioso."* (Bruce)

PUBBLICITA' VIDEOLUDICA

"In questa edizione abbiamo ridotto notevolmente il numero di cartelloni pubblicitari a bordocampo. Non solo risultano assolutamente inefficaci a livello di promozione del prodotto, ma finiscono per rallentare le animazioni. I giocatori vogliono giochi di calcio veloci e i cartelloni sottraggono memoria che può servire ad accelerare l'azione." (Bruce)

LA MOLTEPLICITA' PROSPETTICA

"Volevamo delle animazioni tanto realistiche da rendere la partita di calcio videogiocata indistinguibile da quella vista in televisione. Il passaggio da una inquadratura all'altra accresce notevolmente la spettacolarità della simulazione." (Andy Gray, programmatore)

IL PROBLEMA DELLA MEMORIA

"Per aggirare l'ostacolo della limitata memoria di PlayStation abbiamo adottato due differenti strategie: routines di compressione dati particolarmente efficienti e riduzione dei frames di animazione da trenta a quindici attraverso alcuni trucchetti che non comportano perdite qualitative visibili su schermo." (John Motson, grafico)

SEBBENE LA GRAFICA SIA MOLTO SIMILE A QUELLA DELLA PRECEDENTE VERSIONE, IL LIVELLO DI ANIMAZIONE APPARE DECISAMENTE PIÙ VALIDO.

gioco selezionando in tempo reale il punto di vista preferito, finiva per complicare le cose nell'edizione *'96*. In *Fifa '97*, il passaggio da una visuale all'altra avviene in modo meno traumatico e senza causare spiacevoli sensazioni di "mal di mare". I giocatori - costituiti da poligoni - possono essere visti da ogni pdv possibile e immaginabile, al fine di soddisfare ogni esigenza e accrescere la spettacolarità della simulazione. I nostri "omini" si muovono in modo estremamente realistico: ciascun calciatore vanta oltre un centinaio di mosse, alcune delle quali possono essere ottenute solo attraverso la combinazione di tasti e freccia direzionale (*Street Fighter* ha fatto scuola, in questo senso). Non mancano condizioni climatiche variabili che hanno conseguenze sul rimbalzo della sfera e sul comportamento dei portieri avversari (che preferiscono respingere con i pugni i tiri anziché arrischiarsi a bloccare un pallone virtualmente viscido). Infortunarsi su un terreno bagnato è più facile, quindi occorre prestare doppia attenzione ai propri fuoriclasse.

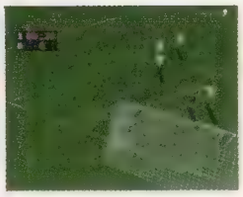
Interrompo la Toro...

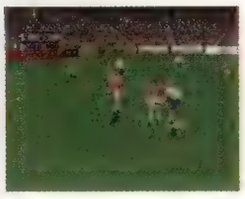
Per ciò che concerne il commento parlato, *Fifa Soccer '97* vanta non uno bensì tre differenti speakers, coordinati dall'ex musicista Chris Taylor. Rispetto a *Actua Soccer*, nel gioco della EA c'è più sincronia tra il commento e l'azione performata, anche se talvolta il problema si ripresenta. Il fatto è che la carenza di RAM di PlayStation rende necessario il recupero del commento specifico dal CD. Per quanto l'operazione avvenga rapidamente, spesso l'azione a cui il commento si riferisce è già conclusa, rendendo fuori luogo l'osservazione. Rispetto ai titoli concorrenti, come *Adidas Power Soccer*, il numero di commenti digitalizzati è sufficientemente vario da non risultare monotono come una telecronaca di Nesti. Secondo Chris, sono presenti almeno un migliaio di osservazioni differenti. Può darsi. Fatto sta che dopo dieci minuti abbiamo disabilitato l'opzione del commento parlato per ascoltare qualcosa di più, er, coinvolgente (tipo l'ultimo di Nas).

Concludendo...

Fifa '97 può essere paragonato a *Formula One* (Psygnosis). Così come il gioco di corsa Psygnosis riesce a unire realismo e divertimento, complessità simulativa e immediatezza ludica, allo stesso modo la nuova incarnazione di *Fifa* è in grado di soddisfare tanto i nuovi videogiocatori quanto quelli più navigati. Le opzioni disponibili (tornei, amichevoli, pratica) ma soprattutto la possibilità di giocare collettivamente (fino a 8 grazie al multitap) assicurano al gioco una notevole longevità. *Fifa '97* include una moltitudine di squadre nazionali e internazionali, caratterizzate dalle controparti elettroniche di reali giocatori. In attesa di *International Soccer Superstars* (Konami, aka *Winning Eleven '97*) e del nuovo calcio di Sensible Software, *Fifa '97* può considerarsi un prodotto più che valido.

J.A.





IN FIFA '97 I PORTIERI CERCANO DI COPRIRE OGNI ANGOLO DELLA PORTA ANZICHÉ GETTARSI ALL'ULTIMO SECONDO PARANDO TIRI IMPOSSIBILI.

Commento *Fifa '97* **riesce a fondere l'aspetto più frenetico del calcio con la componente più simulazionale. Immediatezza e realismo, giocabilità e complessità. La simulazione di calcio più completa per Sony PlayStation.**

Pro...

- *Miliardi di opzioni disponibili*
- *Elevato dettaglio grafico*

Contro...

- *L'azione non è velocissima*
- *Occasionali scatti nelle animazioni*

La Pagella...

Grafica	**88**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**87**
Longevità	**95**
Originalità	**80**

88

METAL ARMOR Dragonar

© 1987 Sunrise/
Sotsu Agency

ANNO 2047
INIZIA LA MIGRAZIONE VERSO LO SPAZIO.

ANNO 2084
LA LUNA PROCLAMA L'INDIPENDENZA CON IL NOME DI IMPERO UNIFICATO DI GIGANOS. L'IMPERO DI GIGANOS CONVERTE LA SUA TECNOLOGIA ROBOTICA PER PRODURRE I METAL ARMOR. VIENE COMPLETATO IL MASS DRIVER.

ANNO 2087
IL MASS DRIVER VIENE PUNTATO CONTRO LA TERRA.

REGIA:
TAKEYUKI KANDA
(VIFAM)

CHARACTER DESIGN:
KEN'ICHI ONUKI
(Z GUNDAM)

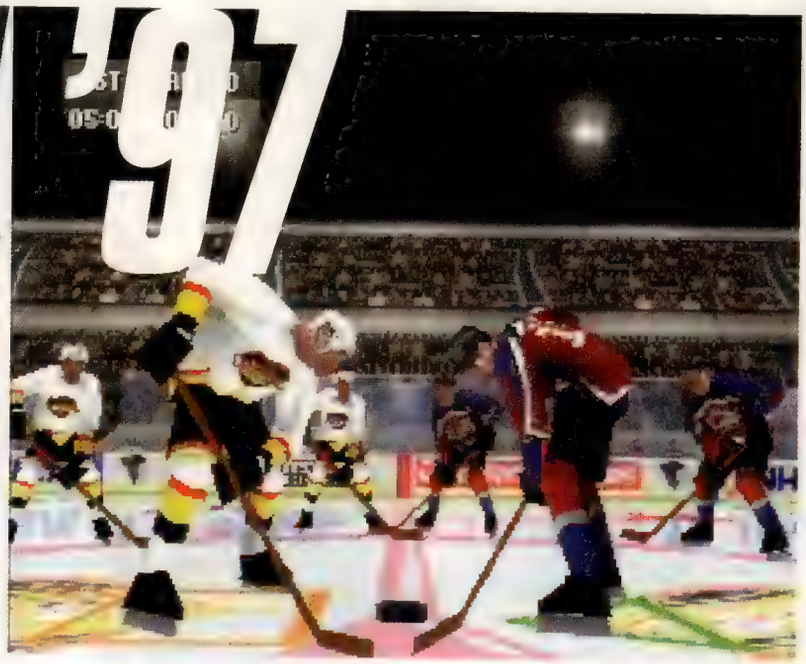
MECHA DESIGN:
KUNIO OKAWARA
(GUNDAM)

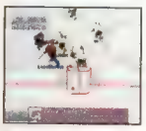
YAMATO VIDEO

UNA SPACE OPERA IN 12 VIDEOCASSETTE

Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

NHL '97





Chi ha inventato l'hockey su ghiaccio probabilmente immaginava che prima o poi sarebbero stati realizzati dei videogiochi su questo sport. Quale altra disciplina si presta meglio a una conversione videoludica di una con energumeni grandi e grossi armati di bastoni, che sfrecciano sul ghiaccio su lame affilatissime scagliando un disco a velocità warp e pigliandosi a mazzate ogni paio di minuti? Per i due o tre che non conoscessero questo sport, l'hockey è come il calcio, solo che si gioca sul ghiaccio, con un puck invece del pallone, si usano bastoni invece delle gambe, le porte sono più piccole e ci sono meno giocatori. La velocità delle azioni è elevatissima, ogni partita è divisa in tre periodi e il campo ha gli angoli smussati. A pensarci bene, in effetti non c'entra niente col calcio, ma tant'è...
Quello che conta è che l'Electronic Arts abbia realizzato l'ennesima simulazione di hockey, sfruttando la solita tecnologia *Virtual Stadium* e upgradando la versione precedente soprattutto dal punto di vista grafico.

SELANNE TENTA DI PIAZZARE UN GOL GIÀ NEI MINUTI INIZIALI DEL PRIMO PERIODO. D'ALTRONDE CHI BEN COMINCIA...

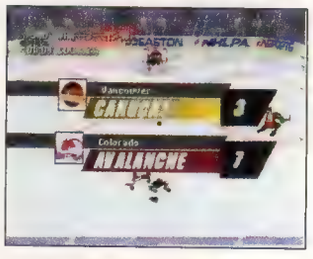
Titolo : NHL '97
Casa : EA
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

SPETTACOLARE...

La prima cosa che si nota schiaffando il CD di ***NHL '97*** nella console è la stupenda intro, dalla quale si capisce immediatamente che alla EA hanno cacciato fior di dollaroni per assicurarsi i diritti della NHL. I nomi dei giocatori sono quelli originali, ci sono eoni di statistiche e il tutto è condito con quegli optional e cotillons per cui sono famosi gli americani in tutto il mondo: dal dannato organetto che incita le squadre al presentatore (in questo caso John Davidson della Fox) che esprime il proprio parere sulla partita in corso. Le opzioni, numerosissime, includono la partita singola, i playoff, l'intero campionato, i playoff al meglio delle sette partite e una sfida ai rigori. Ovviamente è previsto l'utilizzo della memory card che potrà anche essere impiegata per creare dei giocatori da zero affibiandogli i nomi che più preferite. Come accennato in precedenza, è stato utilizzato il "solito" Virtual Stadium, che vi permette di avere dieci inquadrature differenti (compresa una dal caschetto del giocatore!) e atleti realizzati con la tecnica del motion capture. In effetti, utilizzando le inquadrature più ravvicinate, i giocatori sembrano molto più dettagliati di quelli, per esempio, di ***NBA Live '97***, ma l'animazione in compenso non è così fluida. Per fortuna la velocità di gioco è talmente elevata che non ci presterete molta attenzione...

VELOCE...

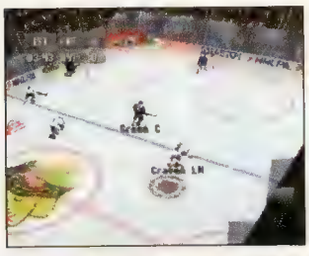
Come nella realtà, ***NHL '97*** è rapidissimo e violento: non tutte le cariche vengono punite con penalità, ma nel caso ciò accada aspettatevi di giocare con uno o più uomini in meno per qualche minuto. Durante la partita è possibile variare la strategia di gioco e la composizione delle linee, nonché osservare un numero pressoché infinito di statistiche.
Sempre parlando di similitudi-

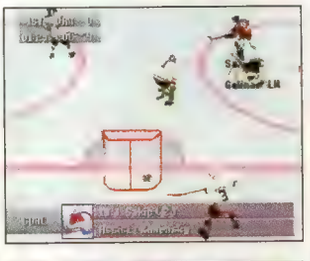


ni con lo sport "reale", bisogna sottolineare che segnare in ***NHL '97*** è alquanto difficile: il modo migliore per realizzare una rete è ovviamente quello di trovarsi a tu per tu con il portiere avversario, eseguire un paio di finte, e piazzare il puck *"dove mamma tiene marmellata"*, cioé negli angoli alti della porta. I più temerari possono anche scegliere di controllare il portiere manualmente, ma dobbiamo avvisarvi che, almeno per le prime partite, il portiere automatico è molto meglio.

Violento...

Di tanto in tanto in campo può scoppiare una rissa: in questo caso tutti si fermano, mentre due giocatori se le danno di santa ragione. Quando dovrete menar le mani i tasti del pad si trasformeranno in quelli di un picchiaduro con un paio di colpi disponibili e la possibilità di parare i jab avversari. I giocatori hanno a disposizione circa trenta secondi per stendersi a vicenda: il bello è che, a prescindere da chi abbia la fortuna di vincere il match, entrambi i giocatori si dovranno accomodare in panca penalità! Eh sì, ragazzi, la violenza non risolve nulla (andatelo a dire a Iob...), tant'è vero che, come i più preparati di voi certamente sapranno, negli anni passati la NHL aveva proibito di inserire risse e scene particolarmente violente e sanguinarie nei giochi di hockey.
Fortunatamente in lega sono rinsaviti e sono tornati sui propri passi, tanto che sembra ormai imminente ***NHL Fighters: Championhip Edition***, con tanto di combo e mosse speciali. Va bene, basta vaccate...

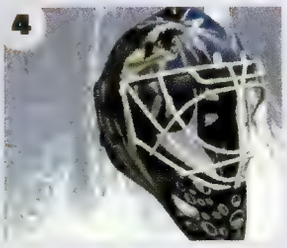


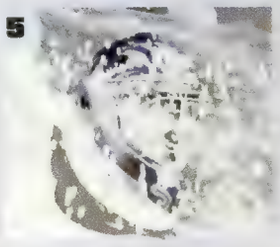


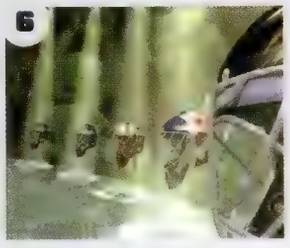
Costoso!

Per finire segnaliamo la possibilità di giocare in più persone contemporaneamente, per la gioia di grandi e piccini, quella di disabilitare le penalità (per giocare più velocemente e senza troppe interruzioni) e le risse, di cambiare la lunghezza dei periodi (cinque, dieci o venti minuti) e di far gestire automaticamente al computer le strategie di gioco.
Cosa possiamo dire, concludendo, di questo ***NHL '97***? Senza dubbio si tratta di un buon gioco, soprattutto per chi è appassionato di hockey e si esalta leggendo statistiche e impersonando i veri giocatori della lega nordamericana. Chi invece non è familiare con questa disciplina probabilmente lo troverà un tantinello ripetitivo visto che i modi per realizzare una rete non sono poi numerosissimi. Non dico nemmeno che giocato in più persone è un vero divertimento, visto che devo ancora trovare un titolo sportivo che, giocato in quattro, non vi faccia esaltare e/o morire dalle risate...

SIMON







IT'S A NEW STYLE

Guardando l'introduzione cinematografica di ***NHL'97*** appare evidentissimo il fatto che alla EA hanno acquisito i diritti per lo sfruttamento di tutti i loghi delle squadre della lega nordamericana. Non che sia una novità, ma fa sempre piacer saperlo... o no?

Commento ***NHL '97*** **è senza alcun dubbio un'ottima simulazione di hockey, seppure con qualche piccolo difetto qua e là. E' quindi ovvio che sia il migliore titolo di questo genere disponibile per PlayStation, ma se cercate un CD sportivo da giocare in più persone forse fareste meglio ad optare per** ***NBA Live '97.***

Pro...

- *Azione frenetica*
- *Graficamente su ottimi livelli*

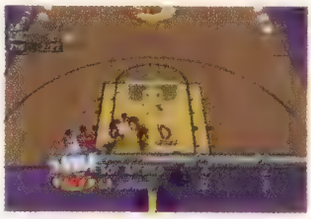
Contro...

- *Poca varietà di gioco*
- *In parte inferiore alle aspettative*

La Pagella...

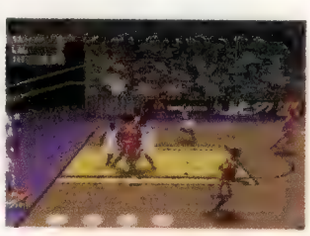
Grafica : **90**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **90**
Longevità : **88**
Originalità : **80**

89



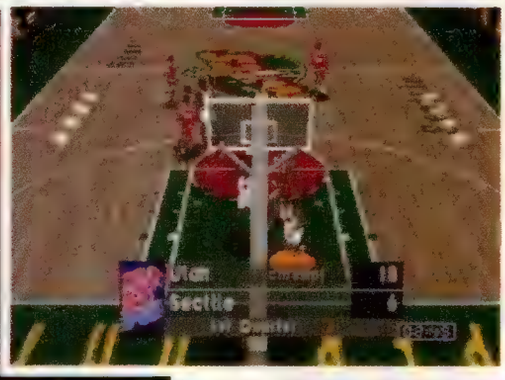
NBA Live '97

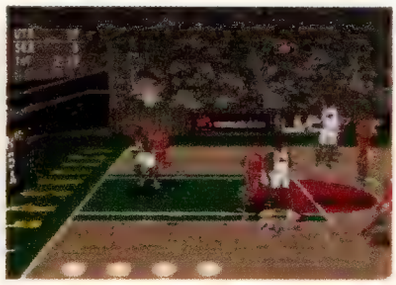
La pallacanestro è senza alcun dubbio lo sport più "in" del momento in America: sponsorizzazioni miliardarie, programmi televisivi a raffica, film, dischi e, ovviamente, videogiochi... Personaggi come Shaquille O'Neal e Charles Barkley vantano stipendi da favola ed è quindi ovvio che il sogno di ogni ragazzino, americano o non, sia quello di calcare i parquet USA in mezzo a bestioni di due metri e più che viaggiano in Lexus e hanno almeno un paio di scarpe con il proprio nome. *NBA Live '97* vi permette di vivere finalmente questo sogno (Lexus e sponsorizzazioni a parte).
Seguito di *NBA Live '96*, il gioco della EA sfrutta ora la tecnologia Virtual Stadium: in questo modo sono rimaste le solite deucentoquarantaduemila inquadrature, ma i giocatori si sono straformati da sprite a poli-



Quando un giocatore segna un canestro spettacolare si lascia andare a celebrazioni assolutamente riprovevoli. Per fortuna l'esultanza è di breve durata...

Titolo : NBA LIVE '97
Casa : EA
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1-4
Genere : SPORTIVO





goni mappati, il che è andato a tutto vantaggio delle animazioni oltre che del sistema di controllo. I movimenti dei cestisti sono stati "motion-capturati" e in generale sono state utilizzate molte delle tecniche studiate appositamente per *FIFA Soccer '97*.

I Love This Game

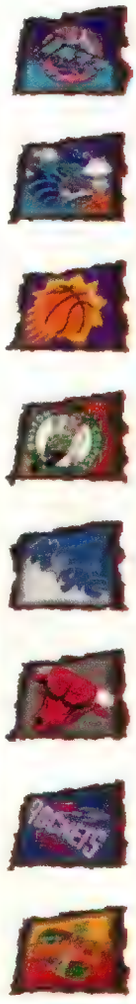
Altro vantaggio ottenuto utilizzando questa tecnica è quello di poter finalmente sfruttare le inquadrature più ravvicinate senza rimanere disgustati dal look ultra-grezzo e blocchettoso dei giocatori. Di questo hanno tratto vantaggio anche i replay, guardando i quali vi sembrerà quasi di vedere una partita alla TV. L'attenzione per i dettagli in ***NBA Live '97*** è quasi maniacale: si va dal riflesso dei giocatori sul parquet a presentazioni in Full Motion video "alla MTV", dalle schermate delle opzioni *ESPN-style* alla colonna sonora R&B/hip-hop. Inoltre, essendo un gioco con la licenza ufficiale della NBA, potrete trovare tutti i giocatori del campionato americano con tanto di foto e statistiche. Anche il sonoro è di buona qualità: il pubblico rumoreggia a seconda dell'azione in corso e persino il rumore del rimbalzo della palla e delle schiacciate è quantomai realistico.

Are You Ready To Fly?

Il sistema di controllo di ***NBA Live '97*** è abbastanza semplice. Il tasto X passa la palla o, se siete in difesa, cambia il giocatore che controllate, il tasto ■ ruba la palla (o almeno tenta), quello ● serve a tirare (se siete vicini a canestro la schiacciata sarà automatica, altrimenti dovrete premerlo una prima volta per saltare e la seconda per rilasciare la palla e, per finire, il tasto ▲ serve per saltare e prendere i rimbalzi. Soprattutto per quest'ultima azione il tempismo è essenziale e possiamo assicurarvi che utilizzando determinate inquadrature avrete davvero qualche difficoltà a controllare adeguatamente i vostri giocatori. ***NBA Live '97*** vi dà la possibilità di giocare con altre sette persone contemporaneamente, ma anche da soli possiamo garantirvi che il divertimento è assicurato. I quattro livelli di difficoltà garantiscono una buona longevità e le modalità di gioco sono numerose.
Oltre a tutto ciò avrete anche la possibilità di comprare e vendere giocatori e di scegliere fra tre modi principali: Simulation, Arcade o Custom, dove potrete settare a vostroi piacimento, regole e parametri assortiti.
NBA Live '97 è davvero massiccio: non ho alcun dubbio nel raccomandarlo ad ogni possessore di PlayStation appassionato di questo sport. E' davvero un peccato che non sia facilissimo procurarsi altre sette persone da sfidare e l'hardware necessario per mettere in piedi una partita con otto "umani" perché in multiplayer il titolo della Electronic è assolutamente favoloso. A questo punto vorrei vedere cosa riusciranno ad inserire in ***NBA Live '98***...

SIMON

LE INQUADRATURE DISPONIBILI SONO NUMEROSE, MA ALLA FINE UTILIZZERETE SOLO LE DUE PIÙ COMODE...



Commento **Una stupenda simulazione di basket e uno dei migliori giochi sportivi disponibili per PlayStation. Divertente anche se giocato da soli, esaltante se provato in più persone. Se amate la pallacenstro non può assolutamente mancarvi. Grande.**

Pro...

- Divertimento a manetta
- Buona varietà di trick eseguibili

Contro...

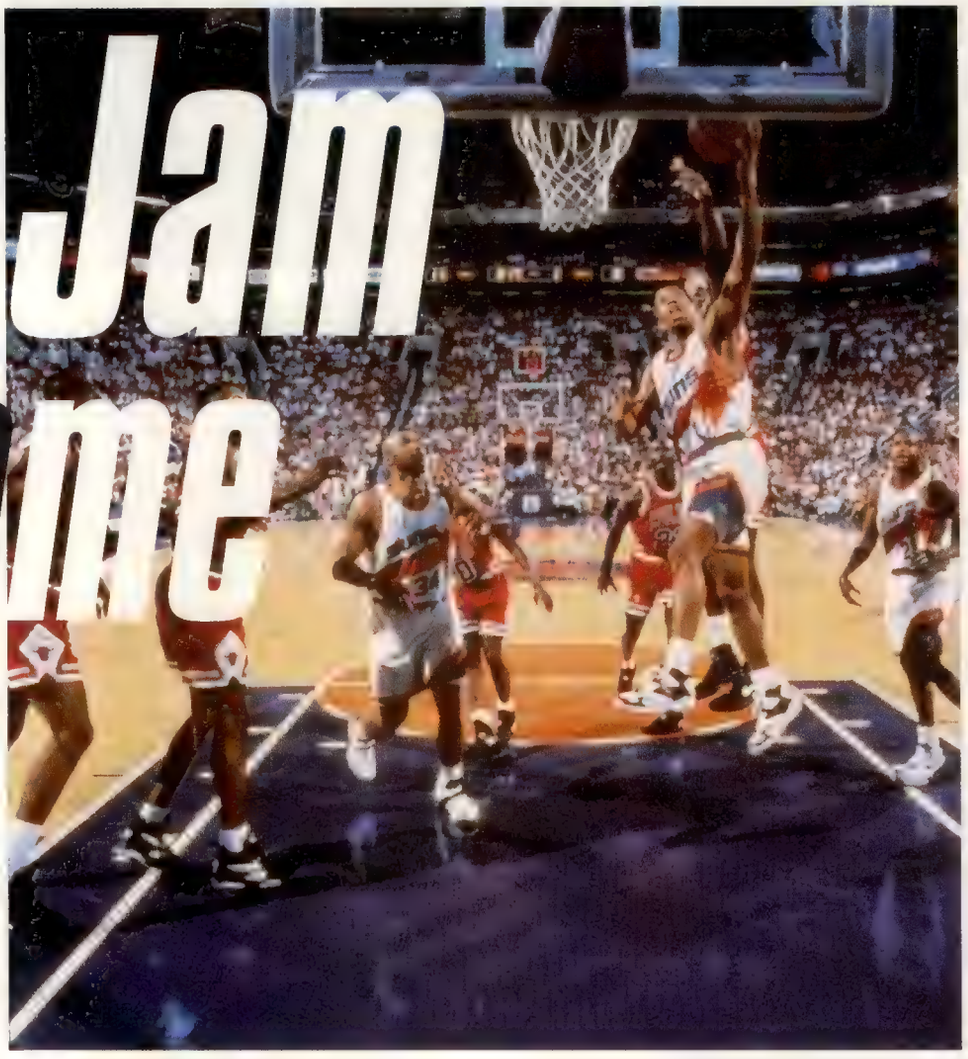
- Poche modalità di gioco
- Niente split-screen

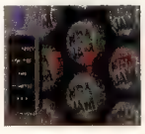
La Pagella...

Grafica	**92**
Sonoro	**83**
Giocabilità	**88**
Longevità	**83**
Originalità	**84**

90

NBA Jam Extreme





La nuova stagione NBA, iniziata ormai da circa un mesetto, è senza dubbio caratterizzata dalla presenza di un certo numero di piccole novità che hanno tenuta desta l'attenzione dei tifosi americani (e non) nei mesi estivi. Stiamo parlando, principalmente, del basket-mercato che ha portato importanti cambiamenti nelle diverse franchigie che militano nella NBA. Grande scalpore hanno infatti destato i trasferimenti milionari (in dollari, ovviamente...) di "Sir" Charles Barkley da Phoenix a Houston, ma soprattutto di Shaquille O'Neil da Orlando, squadra che l'anno scorso, guidata proprio da Shaq e da "Penny" Hardaway era arrivata sino alla finale del campionato americano, ai Los Angeles Lakers.
Inoltre, sin dalle primissime partite, abbiamo potuto ammirare una serie di nuove stelle quali Grant Hill, Kevin Garnett e Jerry Stackhouse, che hanno incrementato in maniera notevole il già alto tasso di spettacolarità della NBA. Grande spettacolarità che è anche una prerogativa di ***NBA Jam Extreme***, ultimo prodotto realizzato dalla Acclaim ispirato alla celebre serie di ***NBA Jam***.

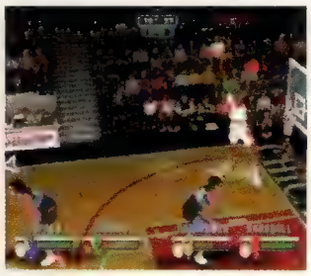
Un po' di Storia

L'originale ***NBA Jam***, se qualcuno di voi ancora non lo sapesse, fu stato lanciato dalla Acclaim alcuni anni orsono inizialmente in sala gioco e, solo successivamente, visto l'enorme successo riscosso dal coin-op, furono realizzate le versioni casalinghe per MegaDrive, Super Nes, GameBoy e Game Gear. Ma quali furono gli elementi che permisero a questo titolo di emergere vittorioso dalla pletora di titoli similari allora disponibili? Beh, indubbiamente il grande successo riscosso dal titolo fu dovuto, fondamentalmente, a una struttura di gioco particolarmente semplice che permetteva di sbizzarrirsi con azioni incredibilmente spettacolari e assolutamente irreali. ***NBA Jam*** non voleva (e non vuole tuttora, anche in questa versione per PlayStation) essere tanto una simulazione quanto una rivisitazione in chiave spettacolare di uno dei principali divertimenti americani. Per ottenere questo risultato i programmatori della Acclaim decisero di apportare una serie di modifiche regolamentari alla classica pallacanestro. Innanzitutto il numero dei giocatori è stato portato da cinque a due, e inoltre, per favorire il contropiede e le azioni veloci, sono stati eliminati quasi tutti i falli (sono rimasti solo due falli, ovvero il Goal Tending e la violazione dei 24 secondi), permettendo quindi ai giocatori di colpirsi e buttarsi a terra per cercare di riconquistare il possesso della palla. L'evoluzione del game però non si è fermata qui tanto è vero che nella seconda edizione di ***NBA Jam***, denominata ***Tournament Edition***, furono inserite altre novità che resero ancora più assurdo e incredibile il gioco. Divenne infatti possibile, tirando da particolari zone, ottenere punteggi particolarmente elevati (quattro, sei o addirittura

Come potete vedere da queste immagini, la grafica di* NBA Jam Extreme *è stata totalmente rivoluzionata rispetto a quella dei suoi predecessori.

Titolo : NBA Jam Extreme
Casa : Acclaim
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-4
Genere : Sportivo

Secondo alcune voci di corridoio sarebbero presenti più di 50 personaggi segreti...



Anche sulla Play, Dennis Rodman non rinuncia alla sua capigliatura multicolorata.

L'INQUADRATURA DI **NBA JAM EXTREME** *È TOTALMENTE NUOVA E, A DISCAPITO DEL NOME, POCO HA A CHE SPARTIRE CON QUELLA DEI SUOI PREDECESSORI.*

otto punti) e raccogliere dei power-up che permettevano di far acquisire temporaneamente nuove caratteristiche ai giocatori, quali una supervelocità, una maggiore precisione al tiro o la possibilità di schiacciare da qualsiasi zona del campo. Un'altra importante novità che ha fatto la sua prima comparsa in questa versione è la possibilità di effettuare delle sostituzioni, fatto che ha inserito un piccolo elemento strategico in un gioco che, permetteteci di dirlo, di strategico aveva ed ha tuttora ben poco. Tutti questi aspetti, uniti alla presenza di un gran numero di personaggi segreti (quali, per esempio, il presidente degli Stati Uniti d'America, Bill Clinton), alla possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente e a una realizzazione tecnica che, tanto nella grafica quanto nel sonoro, risultava particolarmente spettacolare, resero questo ***NBA Jam*** il metro di paragone per qualsiasi altro gioco di basket. Ora la Acclaim, dopo aver già realizzato una prima edizione per PlayStation, ha deciso di produrne una nuova, assolutamente inedita che cerca di sfruttare le notevoli caratteristiche hardware della console di casa Sony. Ma quali possono essere le novità in un titolo che già sembra aver raggiunto la perfezione? Leggete quanto segue per saperne di più...

TROPPO SIMILE!

Il primo aspetto che si nota una volta caricato ***NBA Jam Extreme*** è che, anche in questa nuova edizione, gran parte delle opzioni che caratterizzavano i titoli precedenti sono rimaste invariate. Una volta scelto il sistema di controllo e settati una serie di parametri (il livello di difficoltà, la durata dell'incontro, la possibilità da parte del computer in caso di notevole divario di diminuire le prestazioni della squadra che sta vincendo) non resta che iniziare a giocare. Prima di scendere sul parquet però, dovrete decidere se disputare un incontro amichevole o incominciare il torneo nel quale, vi ricordo, dovrete affrontare tutti gli altri team disponibili, dopo di che vi sarà chiesto di selezionare la squadra che vorrete utilizzare. Fortunatamente, trattandosi di una licenza ufficiale della NBA, sono state inserite tutte le formazioni originali, ognuna con sei diversi giocatori tra cui scegliere i due da mandare in campo. Ovviamente ognuno di questi cestisti sarà dotato di differenti caratteristiche che rispecchiano in maniera particolarmente fedele quelle della controparte umana. Per potervi rendere conto di quanto abbiamo appena detto vi basterà, oltre che fare un paio di partite, dare una veloce occhiata alla schermata di selezione in cui potrete chiaramente vedere che per ogni giocatore è presente una scheda composta da ben tredici differenti voci. Una volta effettuata anche questa selezione non resta quindi che addentrarsi nella parte più importante del game, ovvero la partita, ed è proprio nella partita che troviamo le principali differenze tra ***NBA Jam Extreme*** e i suoi predecessori. La grafica del gioco è stata infatti completamente rivoluzionata passando dalla classica bidimensionale a uno spettacolare 3D. I vari giocatori sono stati inoltre realizzati tramite una serie di poligoni e bisogna ammettere che il livello qualitativo raggiunto dai programmatori della Acclaim è veramente notevole. I cestisti si muovono infatti con una notevole fluidità e la velocità del gioco, anche se non raggiunge quella della versione ***Tournament*** (soprattutto nel Juice Mode) è comunque più che discreta. A incrementare la spettacolarità ci pensano le nuove schiacciate e la presenza di numerosi replay che rendono il gioco ancora più "televisivo". Discorso a parte merita poi il sonoro che è senza dubbio l'aspetto migliore del titolo grazie alla presenza di un numero veramente impressionante di jingle musicali e di digitalizzazioni della voce di Marc Albert, uno dei pió famosi commentatori della rete televisiva americana NBC. Per quel che riguarda invece la struttura di gioco, bisogna rilevare la totale mancanza di quelle caratteristiche presenti nella ***Tournament Edition*** (power-up su tutti), tanto che possiamo affermare che, in linea di massima, ci troviamo di fronte a una versione tridimensionale del primo ***NBA Jam***. Mi pare comunque doveroso sottolineare come i cambiamenti apportati dalla Acclaim non si siano limitati all'aspetto puramente estetico, ma abbiano interessato anche l'ossatura del prodotto che, a conti fatti, risulta leggermente diversa da quella dei suoi illustri predecessori. ***NBA Jam Extreme*** presenta infatti un sistema di controllo meno immediato e, per certi versi, può essere considerato senza dubbio il più incasinato della serie. Questo perché, all'incremento delle dimensioni degli sprite non corrisponde un incremento equivalente delle dimensioni del campo; proprio per questo motivo l'azione, in particolari situazioni risulta poco chiara e, almeno inizialmente, non è sempre facile rendersi conto di dove si trova il pallone. Non si può comunque negare che la situazione migliori con la pratica tant'è vero che, già dopo alcune partite, potrete riuscire ad ottenere i primi risultati degni di un certo rispetto.

END

SI RINGRAZIA
SOFTWARE UNIVERSE
PER IL CD.

Commento **Anche se si tratta di un buon titolo devo ammettere che questo *NBA Jam Extreme* non mi ha convinto completamente. Dal punto di vista tecnico ci troviamo indubbiamente di fronte a un prodotto particolarmente spettacolare, ma sin dalle prime partite risulta evidente che qualchecosa è cambiato nella struttura di gioco, tant'è che questa nuova versione non risulta così immediata e semplice come i suoi predecessori. Controllare i giocatori è infatti leggermente più difficile e, personalmente, ritengo che i programmatori abbiano compiuto un piccolo errore nel realizzare degli sprite di dimensioni così notevoli senza allargare anche il campo (in alcuni casi l'azione è troppo intasata). Intendiamoci, si tratta comunque di un buon titolo ma, onestamente, ritengo la vecchia *Tournament Edition* ancora superiore dal punto di vista del divertimento puro.**

PRO...
- *Grafica particolarmente spettacolare*
- *Divertimento assicurato in quattro*

CONTRO...
- *Meno immediato dei suoi predecessori*
- *...e anche meno giocabile*

LA PAGELLA...

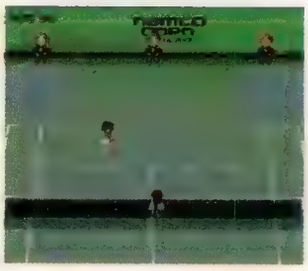
Grafica	**90**
Sonoro	**93**
Giocabilità	**82**
Longevità	**82**
Originalità	**80**

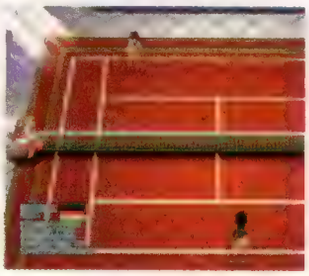
82

Smash Court

Tirato su niente? Eh, per forza: si mette a pescare vicino a un campo da tennis! Con tutte le palline che finiranno in acqua...

Nel momento stesso in cui leggerete queste righe, PlayStation sarà sempre più vicina al suo terzo compleanno, essendo nata nel dicembre del '94 in Giappone. In questo arco di tempo relativamente lungo, il titolo di migliore sviluppatore, ipoteticamente assegnato a chi più di ogni altro ha contribuito a consolidare il successo della macchina, spetta senz'altro a Namco. Fin dall'inizio infatti, con l'uscita di *Ridge Racer*, la politica di conversione dei più famosi e gettonati coin-op è risultata vincente e ha dato una dimostrazione pratica delle capacità della console, ben superiori a quelle della concorrenza. Fino ad ora comunque, anche se la software house giapponese ha dimostrato di sapersela cavare egregiamente con giochi di guida, picchiaduro e compilation di vecchi classici, esistono alcune categorie abbastanza trascurate, che sicuramente meriterebbero maggior attenzione. In questo caso mi riferisco al genere dei giochi sportivi, un settore che in fondo ha sempre riscosso un grande numero di consensi da parte del pubblico, ma che evidentemente è stato sacrificato per ragioni di priorità. In effetti fino a questo momento, Namco non ha mai sviluppato titoli sportivi degni di nota e le uniche due uscite riguardanti questo genere rimangono un discreto gioco di baseball, nonché *Prime Goal EX*, simulazione calcistica dalle discusse qualità che non ha riscosso molto successo, almeno per quanto riguarda il nostro paese.

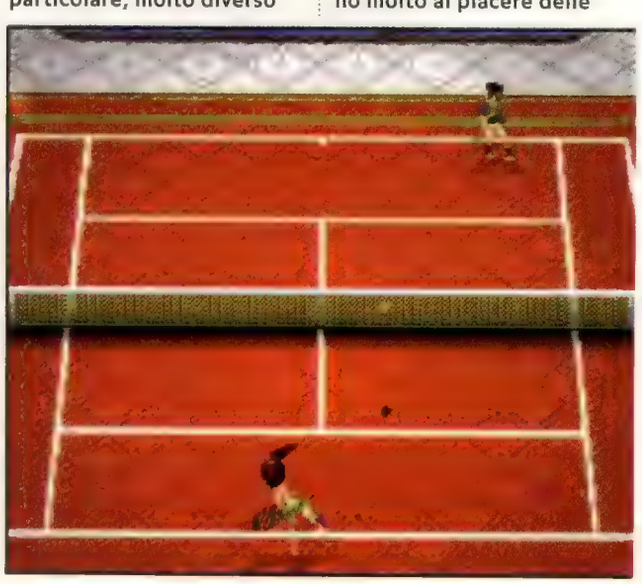


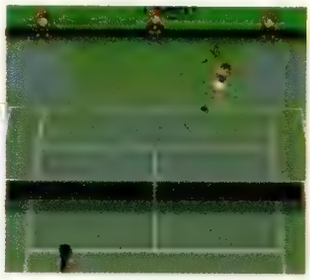


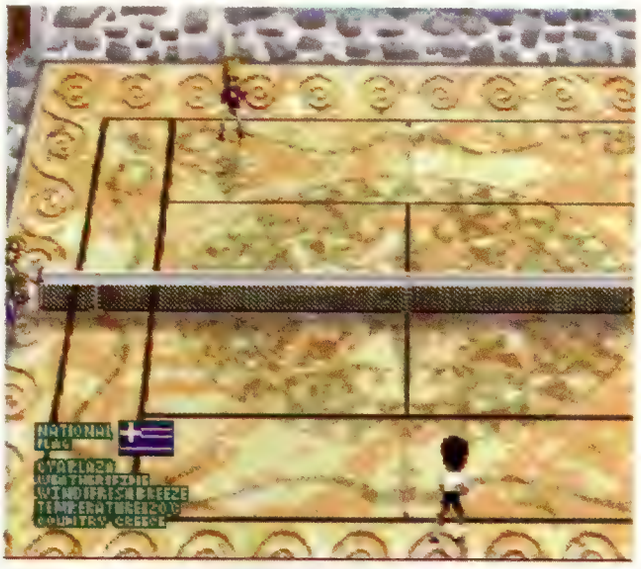
Titolo : **Smash Court**
Casa : **Namco**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Sportivo**

Out!

Con il lancio di questo *Smash Court*, uscito in versione giapponese neanche due mesi fa, Namco conferma le sue attenzioni per il mercato europeo, con tempi di conversione dal formato originale sempre più brevi, oltre a rilanciarsi nell'affollata mischia dei titoli sportivi con risultati più che apprezzabili. Questa volta siamo alle prese con un gioco di tennis abbastanza particolare, molto diverso da quelli che siamo abituati a giocare. Fino a questo momento infatti i vari sviluppatori hanno prodotto un gran numero di titoli basati su questa disciplina sportiva, ma a dire il vero con risultati non molto esaltanti. Sicuramente la moda del 3D ha fatto sentire il suo peso e di fatto il 99% dei giochi di tennis usciti per PlayStation presentano grafica poligonale, effetti spettacolari e una marea di visuali disponibili che sicuramente regalano molto al piacere delle





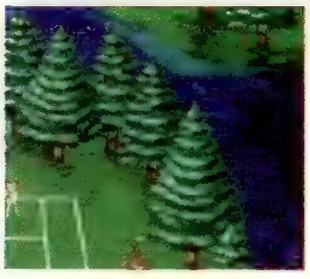


D'ACCORDO, IN PASSATO CI SIAMO LAMENTATI PERCHÉ TUTTI I GIOCHI DI TENNIS SONO SIMILI FRA LORO E PERCHÉ SI GIOCA SEMPRE SULLE STESSE SUPERFICI (LEGNO, ERBA E TERRA BATTUTA), MA QUELLI DELLA NAMCO NON AVRANNO ESAGERATO UN POCHETTINO?

immagini, ma creano non pochi problemi quando si parla di giocabilità. La grafica tridimensionale aiuta a meglio immedesimarsi nell'azione, ma a causa della prospettiva e della stessa struttura di gioco, non è il massimo della vita quando si parla di titoli sportivi di un certo tipo e nel caso del tennis ha dato vita a una serie di games belli da vedere, ma molto spesso ingiocabili.

Net!

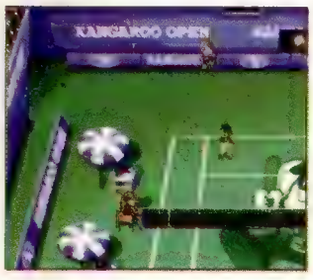
Smash Court rapprenta quindi un'eccezione e infatti, essendo realizzato con l'uso di grafica bidimensionale, la giocabilità è la prima a trarne vantaggio. Di sicuro è necessario fare un po' di pratica ma, una volta presa la mano, ***Smash Court*** offre un controllo superiore alla media. Il problema semmai viene dal livello di difficoltà abbastanza alto, che potrebbe scoraggiare i giocatori meno pazienti, ma come ho detto poco fa è più che altro una questione di pratica: in ***Smash Court*** una delle cose fondamentali per un buon controllo di palla è senz'altro il tempismo, ma per ottenerlo è necessario affrontare diversi avversari e farsi le ossa, magari con l'utile modalità di pratica. Come dicevo la grafica è interamente bidimensionale, sia per quanto riguarda i campi di gioco che per i personaggi selezionabili. Questi ultimi (che inizialmente sono 24), sono sprites renderizzati e la qualità delle loro animazioni, così come quella dei particolari, è veramente molto buona. Anche gli stessi scenari presentano una grande cura per il dettaglio, e pur senza utilizzare effetti grafici da svenimento, offrono visuali simpatiche e molto colorate, con in più una discreta quantità di animazioni, riguardanti il pubblico o elementi degli scenari stessi. Nell'insieme, grazie al particolare stile giapponese (in alcuni casi *SC* ricorda alcuni RPG bidimensionali come ***Arc the Lad 2***) aiutato anche dalle rilassanti musiche, ***Smash Court*** è un titolo divertente, sebbene diverso dai soliti giochi di tennis.



Sen!

Smash Court, che può naturalmente essere giocato in coppia con un amico, offre due modalità di gioco principali: Exhibition e Club Mode. La prima offre la possibilità di sfidare gli avversari in una serie di incontri singoli e su dieci campi da gioco diversi, ma è la seconda a portare innovazioni degne di nota. Nel Club Mode infatti, una volta scelto il personaggio preferito (anche in questo caso, è possibile giocare in coppia), il giocatore deve affrontare quattro diversi tornei dalla difficoltà crescente, che si rendono man mano disponibili in caso di vittoria. A seconda dei punti raccimolati e quindi delle vincite, è possibile acquistare una serie di oggetti, personaggi e gadgets vari, per abbellire e personalizzare a piacimento il proprio campo di gioco, inizialmente privo di qualsiasi elemento decorativo. Il supermercato offre una serie di trovate molto ridicole e divertenti, con elementi provenienti dai vecchi classici Namco, come ad'esempio ***Pac Man, Mappy*** o ***Xevious***, tanto per citarne alcuni tra i più famosi. Ritornando al discorso di prima però, la vittoria è difficile da raggiungere e gli avversari che incontrerete sono molto forti e capaci di tiri e lanci veramente imprendibili. Ad ogni modo l'idea di integrare una serie di tornei con l'editor di campi da gioco è a mio avviso azzeccata e stimola a rigiocare il game anche dopo aver raggiunto la sua fine.
Anche se non ci troviamo di fronte ad un capolavoro, penso che ***Smash Court*** sia un titolo onesto, ben realizzato e abbastanza divertente: come al solito niente male, Namco...

MAX



Commento **Personalmente ho sempre pensato che Namco fosse la numero uno nello sviluppo di titoli poligonali su PS-X e questo non solo per i livelli grafici raggiunti nelle loro molteplici produzioni: i titoli Namco possiedono qualcosa di speciale, uno stile particolare e quasi magico che distingue i suoi giochi dal resto della concorrenza e che difficilmente può essere spiegato a parole. *Smash Court* sarà un titolo bidimensionale, ma resta pur sempre un titolo Namco: a dispetto di un engine relativamente semplice infatti, la cura della realizzazione, la struttura stessa del game e il simpatico e colorato stile grafico fanno il loro dovere riuscendo a catturare l'attenzione del giocatore. Il Club Mode, inoltre, è senz'altro interessante e consente di sbizzarrirsi nella costruzione di campi da gioco sempre più stravaganti e demenziali, aumentando non poco la longevità. Senza ombra di dubbio non sarà il gioco di tennis definitivo, ma per tutti gli appassionati di questo sport *Smash Court* è divertente e tutto sommato abbastanza originale.**

Pro...

- *Buona giocabilità*
- *Editor di campi da gioco*

Contro...

- *Livello di difficoltà*
- *Sistema di controllo all'inizio ostico*

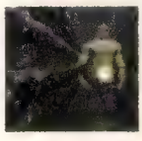
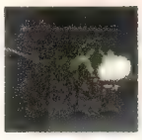
La Pagella...

Grafica	**86**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**85**
Longevità	**92**
Originalità	**90**

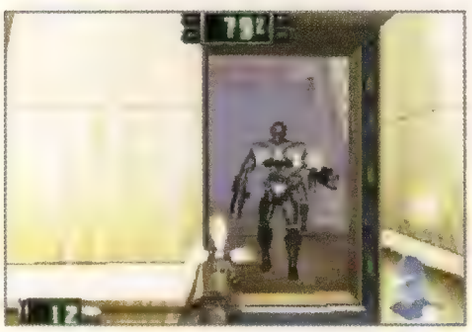
88

Disruptor

A differenza di Doom, *in* Disruptor *l'area di gioco è in "vero 3D" e le locazioni sono quindi molto più complesse.*

Con l'avvento delle nuove macchine a 32-bit è stato possibile produrre una serie di giochi concettualmente nuovi. La maggior potenza di calcolo ha permesso infatti di realizzare prodotti ambientati all'interno di scenari interamente tridimensionali nei quali il giocatore può fruire effettivamente di una maggiore libertà d'azione. Sfortunatamente però, dopo un inizio alquanto promettenti, le varie combriccole di programmatori hanno cominciato a dar vita a una serie di prodotti dannatamente simili fra loro, che in molti casi si distinguono esclusivamente per il colore della tappezzeria o il tipo di piastrelle presenti nei vari scenari. Gira e rigira infatti il 90% dei titoli 3D in prima persona che ci si trova davanti non è altro che il solito clone di *Doom* nel quale uno o più poveri sfigati si trovano opposti a molti, moltissimi alieni. Discorso analogo può essere fatto anche per la trama, diventata ormai una mera appendice utilizzata per giustificare i soliti massacri a base di pixel e sangue e poco contano le varie ambientazioni.
Ovviamente, quanto detto fino ad ora vale anche per questo titolo targato Interplay che, a dispetto della buona realizzazione tecnica, non è altro che il solito stramaledettissimo sparacchino in 3D. Per quelle quattro o cinque persone che fossero interessate, il game vi vede indossare i panni di un membro di una task force che, come ogni squadra d'azione che si rispetti, si troverà impegnato (dopo il giusto addestramento) in una serie di missioni alquanto pericolose che lo porteranno a spasso per stazioni spaziali orbitanti, raffinerie, fabbriche.
Il tutto alla disperata ricerca di un piccolo teletrasportatore oltre che di tanti, tantissimi alieni.



Titolo : Disruptor
Casa : Interplay
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto 3D

Sempre Dritto!

Come tutti i giochi di questo genere che si rispettino anche *Disruptor* è caratterizzato da una serie di livelli divisi in varie missioni, ognuna delle quali sarà preceduta da un breve briefing che vi fornirà informazioni e consigli alquanto discutibili sui vari scenari. Questi andranno da basi militari a fabbriche abbandonate all'interno delle quali non dovrete far altro che massacrare tonnellate di alieni. A parte qualche raro caso infatti, checché ne dicano i pischelli on screen, il vostro obiettivo sarà solo quello di riuscire ad arrivare sani e salvi al teletrasportatore che si trova alla fine della sezione e, per far ciò, avrete bisogno solo di ottimi riflessi. Le azioni che implicheranno l'uso del vostro poderoso cervello saranno infatti limitate alla semplice pressione di alcuni pulsanti (per altro collocati in posizioni molto visibili) o alla distruzione di determinati macchinari che però risulteranno facilmente raggiungibili. I vari livelli infatti, per quanto grossi e complessi possono essere, risultano caratterizzati da un unico percorso che non metterà certo a dura prova le vostre capacità esplorative. Detto ciò una piacevole sorpresa è la presenza di una vasta serie di ambientazioni, sia interne ai vari complessi che esterne, che vi obbligheranno a vagare per lande desolate e alquanto suggestive nelle quali però sarete anche molto, molto vulnerabili. Infatti se nei vari complessi l'eliminazione dei vostri avversari procederà per gradi, nelle zone aperte gli attacchi potranno essere portati da qualsiasi direzione oltre che da un numero di creature molto superiore. Vi capiterà così di trovarvi letteralmente circondati da orde di nemici senza il benché minimo posto dove rifugiarvi, il che vi costringerà a esibirvi in una serie di rapide azioni elusive cercando al contempo di impallinare il maggior numero di mostri possibile.

Il Capo della Banda

Disruptor è un clone di *Doom* che però, a differenza del titolo targato ID, presenta un'ambientazione di gioco interamente tridimensionale.

Tradotto in soldoni questo vuol dire che i vari livelli saranno caratterizzati da una vasta serie di saliscendi che porteranno il vostro fighter a percorrere lunghe, lunghissime scarpinate attraverso interminabili corridoi, scalinate e pendii alquanto scoscesi. Nonostante ciò, la vostra libertà di movimento sarà limitata alle classiche corsette e a qualche saltello (non avrete infatti la possibilità di guardare in alto ed in basso) tant'è che, così come avveniva anche in *Doom*, per impallinare i vari avversari dovrete semplicemente limitarvi ad allineare il mirino contro di loro senza curarvi minimamente se questi si trovano all'altezza del suolo o in cima ad una piattaforma. Probabilmente i programmatori hanno deciso di optare per questo tipo di soluzione per evitare che i giocatori potessero esser colpiti sul gozzo mentre passeggiavano a naso in su per ammirare gli stupendi alieni splattati sui soffitti delle varie basi. Un pensiero carino, non c'è che dire, tuttavia avrei preferito il contrario; sapete, non è sempre facile riuscire ad eliminare un alieno soprattutto quando questo vi sta letteralmente camminando sulla testa!

Che Brutta Cera!

I vari abitanti che popolano i livelli di *Disruptor* sono caratterizzati da una fauna piuttosto nutrita e anche alquanto belligerante. Dopo aver fatto conoscenza con i droidi e le sfere del primo livello (che, detto fra noi, risulta una mera formalità) vi troverete a fronteggiare i primi nemici degni di nota. Il secondo stage sarà infatti popolato da una serie di gigantesche api alle quali si affiancheranno dei piccoli licantropi sputafuoco che però potranno essere eliminati con un paio di colpi del vostro fidato Phase Rifle. Il terzo livello vi vedrà invece impegnati all'interno di una base popolata da cyborg in perfetto stile Terminator, nella quale dovrete anche lanciarvi in una serie di cunicoli che vi costringeranno a rovinosi capitomboli.
Ovviamente, man mano che proseguirete con la vostra esplorazione, verrete in contatto con tutta una serie di avversari che, pur risultando visivamente simili a quelli apparsi nei primi livelli, saranno caratterizzati da un arsenale e da una resistenza via via superiori.
Passerete così dai semplici droidi in latta armati di coltello ai cyborg per arrivare infine a fronteggiare dei piccoli ED209 ai quali si affiancheranno poi un tot di creature più o meno umane dotate delle vostre stesse armi!

Lunatic Dawn

Che dire di *Disruptor*? Beh, accantonando il fatto che si tratta dell'ennesimo clone di *Doom* e che ormai questo genere di giochi mi ha veramente fracassato gli zebedei direi che, a conti fatti, si tratta indubbiamente di un prodotto ben confezionato ed anche piuttosto divertente. Tralasciando infatti l'orizzonte di gioco piuttosto limitato e i soliti difetti di deformazioni dei poligoni che affliggono la Play, bisogna dire che i ragazzi della Interplay hanno davvero svolto un buon lavoro. La grafica infatti scorre via fluida e senza intoppi e anche le varie ambientazioni risultano tutte dotate di una buona atmosfera oltre che di una discreta fattura. Il sound dei vari stage è davvero ben studiato, tuttavia l'elemento di

questo *Disruptor* che mi ha maggiormente impressionato non è tanto la realizzazione tecnica, quanto la sua giocabilità e l'azione estremamente rapida e convulsa. Dopo un paio di livelli apparentemente blandi, l'azione di gioco subisce infatti una rapida impennata mostrando chiaramente quali fossero le reali intenzioni dei programmatori del gioco. I vari scontri si susseguono ad un ritmo frenetico e, nonostante i caricatori e i kit medici abbondino, dovrete fare molta attenzione a come userete le vostre munizioni anche perché il numero di nemici da eliminare è davvero molto elevato. Una critica che potrebbe essere mossa è che, effettivamente, gli elementi esplorativi rivestono un ruolo molto marginale, tuttavia fin dalle prime partite appare chiaro che anche la conformazione dei vari livelli è stata studiata dai programmatori in modo da non far "perdere tempo" al giocatore con inutili scarpinate mettendolo subito di fronte al sodo. A grandi linee bisogna dire che l'idea funziona bene e, nonostante dopo il sesto livello abbia cominciato a trovare il tutto un pochino monotono, l'azione scorre via fluida grazie anche a un livello di difficoltà ben bilanciato e ai vari restart point ai quali si affianca la possibilità di salvare la posizione di gioco su memory card o usando una comoda e sempreverde password. In fondo chi ha mai detto che per divertirsi sia per forza necessario scarpinare?

SHOGUN

FIRE YOUR GUNS!

Le armi base presenti sono sostanzialmente sei. A queste si affiancano una serie di upgrade che, rispetto al modello base, presentano caratteristiche particolari come la possibilità di sparare raffiche o avere un numero maggiore di bocche da fuoco. Rmane comunque inteso che ogni arma sottocitata è caratterizzata da un numero di colpi limitato, incrementabile raccogliendo gli appositi caricatori.

18mm/Auto
Si tratta di un piccolo e letale revolver in grado di sparare un buon numero di colpi. Nulla di eccezionale, però una volta che vi sarete impossessati della versione automatica riuscirete ad eliminare le creature più piccole senza problemi. Occhio però, le munizioni vanno via in fretta!

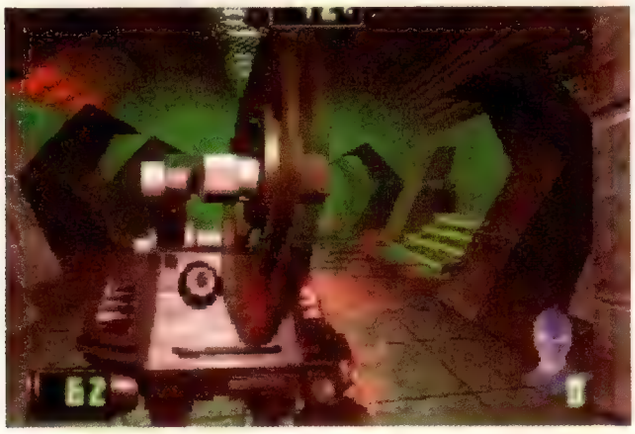
AM Blaster
Dotato di due belle canne, l'AM Blaster è un fucile in grado di lanciare una serie di proiettili che si distribuiscono uniformemente sullo schermo. Il modo migliore per utilizzare l'arma è quello di avvicinarsi il più possibile ai vostri avversari e piantagli una bella fucilate proprio nelle budella. L'ideale per eliminare i pirati della 4° missione.

Phase Rifle/Auto
Sogno nel cassetto di ogni agente speciale che si rispetti il Phase Rifle è un M16 in grado di sparare proiettili di energia altamente devastanti. La versione auto presenta anche tre belle canne che vi consentiranno di sviluppare una potenza di fuoco a dir poco mostruosa!

Look Cannon
Disponibile solo nei livelli più avanzati, il Look Cannon è una sorta di bazooka portatile con una elevatissima potenza distruttiva. Sfortunatamente però la sua gittata limitata e la scarsa potenza di fuoco lo rendono praticamente inutile nelle situazioni più congestionate e inadatto a tutte le persone che soffrono di sciatalgia!

AM Cyclon
Versione riveduta e potenziata del Phase Rifle, l'AM Cyclone è una specie di piccolo mortaio che si colloca proprio all'altezza del vostro ombelico. Si tratta di un'arma che miscela un'ottima potenza di fuoco con un'elevatissima capacità distruttiva che vi consentirà di aver facilmente ragione di droidi, pirati e compagnia bella.

Plasma Gun
A metà tra un lanciafiamme e un cannone ad energia, è l'unica arma che non può essere ricaricata. Il fascio di energia che emette è così potente da distruggere qualsiasi nemico al primo contatto e, anche se la carica risulta molto limitata, i danni che si possono fare sono davvero tanti!



Commento **Velocità, frenesia e tanta tanta azione. Sono questi gli elementi caratteristici di questo *Disruptor*, un titolo che, pur risultando molto simile al buon caro e vecchio *Doom*, riesce comunque a coinvolgere il giocatore grazie ad un approccio tipicamente arcade, relegando in secondo piano qualsiasi elemento esplorativo e puzzle degno di questo nome. Il titolo ideale per chiunque ami massacrare tonnellate di nemici senza tanti pensieri.**

Pro...

- *Realizzazione tecnica soddisfacente*
- *Adrenalina e sangue a manetta*

Contro...

- *Niente di nuovo all'orizzonte...*
- *Struttura di gioco semplicistica*

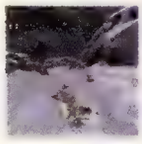
La Pagella...

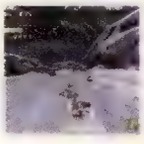
Grafica : **82**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **80**
Longevità : **81**
Originalità : **50**

80

Cool Boarders

Hmmm, qualcosa ci sfugge... I casi sono due: o è l'ultima moda vestirsi da idioti oppure quello qui a fianco è un Power Ranger che fa snowboard...





Essendo lo snowboard la disciplina più divertente ed esaltante di questo mondo il nostro spassionato consiglio è quello di praticarlo *live*, all'aria aperta, magari sotto il sole e con la neve che scorre sotto la vostra tavola a velocità warp. Se però siete dei pigroni di natura, avete paura di farvi male o di prendere freddo, ritenete che sia un passatempo costoso (avete sbagliato giornale allora)... Insomma, se non avete voglia di sbattervi ringraziate i tizi della UEP-Systems che hanno realizzato la prima simulazione di snowboard per Playstation.

Cool Boarders (sottotitolato *Exiting Snowboard Game*) ricrea quasi alla perfezione pregi e difetti di questo sport, tenendo conto di aspetti anche apparentemente poco importanti.

Airwalk o Vans?

All'inizio del gioco potete scegliere il tipo di tavola e il colore desiderato, se impersonare un rider uomo o donna e, udite udite, anche l'abbigliamento da adottare.

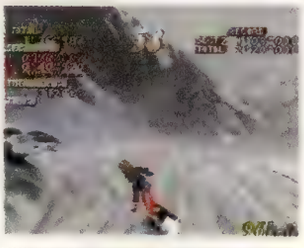
E' la volta poi dei percorsi: il Novice è indicato ai suckeroni che non vogliono sbattere troppe volte il muso sulla neve, l'Advanced è già più difficile e vi permette di scegliere la strada preferita, mentre l'Expert è un vero macello e richiede una buona dose di pratica prima di essere affrontato.

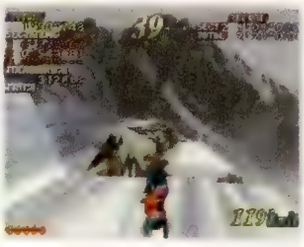
L'obiettivo comunque è sempre lo stesso: accumulare il maggior numero di punti disponibili o completare il tracciato nel minor tempo possibile. Per guadagnare punti dovrete eseguire dei trick in certi punti del tracciato delimitati da cartelli del tipo "Do a trick now!" o simili, solitamente posti vicini a salti e cliff vari. Quando vedete in lontananza uno di questi cartelli tenete premuto il tasto del salto e rilasciatelo più tardi possibile.Una volta per aria avete tre possibilità: non fare assolutamente nulla, guadagnando così pochissimi punti, eseguire un trick semplice (qualche punticino in più) o lanciarvi in qualcosa di megamassivo utilizzando la corce direzionale e il tasto per girarsi velocemente. In questo modo potrete ruotare sia orizzontalmente che verticalmente e, pur rischiando di spezzarvi l'osso del collo, accumulare vagonate di punti.

Super o 5150?

Sia che scegliate di correre contro il tempo o per il punteggio, i vostri migliori risultati potranno essere salvati su memory card, così come i replay delle vostre gare preferite.

Inoltre avrete l'opportunità di utilizzare il famigerato "ghost mode" alla *Sega Rally* e correre cioé contro la vostra ultima gara. Questo è quanto. Non c'è campionato, non c'è il modo per due giocatori contemporaneamente, non c'è la corsa contro altri rider... Nient'altro. L'unico stimolo è rappresentato dal sopracitato punteggio: se volete simulare un *two player mode* potete fare in modo che un giocatore corra contro il "fantasma" dell'altro giocatore.





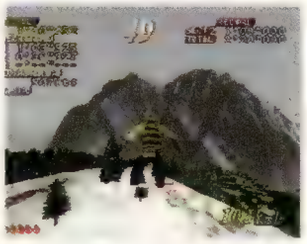
Titolo : Cool Boarders
Casa : Acclaim
Versione : Americana
N° Giocatori: 1
Genere : Sportivo

Evvai! Un bel cliff da cui lanciarci incuranti del pericolo: occhio solo al roccione di fronte a voi se non volete farvi del danno.

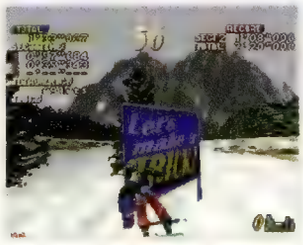
Questo salto sulla strada, situato alla fine del percorso Advanced, è in realta facilissimo da fare. E poi non si pigliano punti extra...

Bella li', un 540° Misty ci ha portato 582 punti. Niente al confronto dei 781 punti racimolati con un 720° chiuso come si deve...

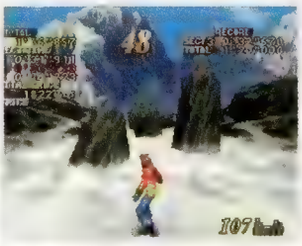
Sempre più in alto... ma contro il muro! Il rider "fantasma" più in basso ha fatto un salto sicuramente meno bello da vedere, ma più efficace e quindi molto più lungo.



Eccoci nel bel mezzo di un 360°. Più rotazioni riuscirete ad eseguire e più punti guadagnerete. Contano moltissimo anche stile e tecnica.



Questo cartello indica che se eseguite un trick in quel punto guadagnerete punti extra, non che dovete andare a sbatterci contro il vostro bel faccione!



Alla fine del percorso Novice ci attende una bella sorpresa: dei pietroni giganteschi che vanno evitati pena poderose emicranie e nevralgie.

Voi fate come volete, ma noi vi sconsiglieremmo di provare questi trick la prima volta che vi cimenterete con lo snow...

Saltare è facile. Il casino è atterrare senza farsi male...

Santa Cruz o Bastard?

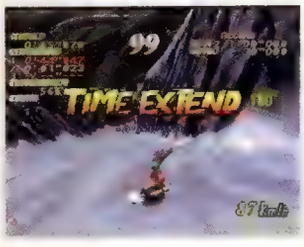
Fortunatamente per noi *Cool Boarders* è estremamente divertente, quindi non avrete bisogno di stimoli particolari per continuare a giocarci. Inoltre anche se il numero dei percorsi è limitato a tre, questi sono abbastanza differenti fra loro e garantiscono una buona longevità. Longevità assicurata anche dal fatto che vi ci vorrà un po' per capire come giocare proficuamente e come eseguire i trick più devastanti.

Guardate, guardate bene questa foto cari suckeroni... 900°!!! Riuscissi a farlo anche nella realtà...

Il tracciato Expert è più tortuoso di un serpente boa...

Una volta presa la mano e imparati leggermente i percorsi potrete utilizzare le tavole più splendenti e divertirvi non poco. Occhio però se avete occasione di provarlo per poco tempo: non limitatevi a scendere più velocemente possibile. Alla fine della partita rimarreste probabilmente delusi: *Cool Boarders* è un gioco che va gustato in tutta la sua interezza. L'unico difetto di rilievo è, come già accennato, la mancanza di modi di gioco, ma alla fine vi divertirete talmente che non ci presterete caso.
Certo, se odiate lo snowboard e tutti quello che lo praticano e il massimo del divertimento è rappresentato per voi da un paio di rollerblade... Beh, statene alla larga. Personalmente ritengo *Cool Boarders* uno dei migliori titoli sportivi disponibili per Playstation: c'è solo da sperare che, nel caso di un ipotetico sequel, i programmatori decidano di aumentare il numero di opzioni e modo di gioco e magari di inserire un bello split-screen. Se poi ci fosse la possibilità di scegliere tra snow e skate...

SIMON



OFFICIAL WU-WEAR

In *Cool Boarders* potrete non solo scegliere il tipo di tavola da utilizzare e il suo colore, ma anche che sesso impersonare e che abbigliamento indossare. Si vocifera che in *Cool Boarders 2* possiate selezionare anche il deodorante e il dopobarba preferiti...

Commento *Cool Boarders* spacca. C'è poco da dire. Al di là del titolo idiota e del sottotitolo ancora più idiota, questo gioco merita veramente: è divertente, è realizzato abbastanza bene ed è alquanto avvincente. Certo, la mancanza di un modo a due giocatori alla fine si sente e forse chi vive con la faccia di Mike Ranquet tatuata su un polpaccio lo troverà poco realistico, ma non si può avere tutto dalla vita...

Pro...

- *Divertimento a manetta*
- *Buona varietà di trick eseguibili*

Contro...

- *Poche modalità di gioco*
- *Niente split-screen*

La Pagella...

Grafica	**85**
Sonoro	**76**
Giocabilità	**90**
Longevità	**89**
Originalità	**92**

90

Warhammer
Shadow of the Horned Rat

A DISPETTO DELLA LORO STAZZA I NANI SONO DEI GUERRIERI FORMIDABILI, OLTRE CHE DOTATI DI UNA FORZA E DI UN CORAGGIO DAVVERO FUORI DAL COMUNE.

I board game affondano le loro radici nella preistoria ludica e, anche se in questi anni stanno vivendo un periodo di crisi dovuto ai "nefasti" influssi di *Magic*, non si può certo negare che abbiano esercitato (e lo facciano tuttora) un fascino ed un'influenza notevoli. La mia prima esperienza in questo campo risale a circa dieci anni fa e il colpevole di questa mia mania fu il vecchio *Warrior Knights*. Mi ricordo ancora il giorno in cui andai a comprarlo e, dopo aver inforcato la mia fidata bicicletta, mi diressi tutto tronfio verso casa. Da quel giorno, nel preciso istante in cui affondai le mie avide dita all'interno della scatola, la mia vita cambiò profondamente tanto che tutt'oggi, a distanza di anni, amo ancora sollazzarmi in compagnia dei miei amici massacrando orchi e percuotendo con un bastone nodoso qualsiasi maledetto chierico fedele al dio Pholtus che osi intralciare il mio cammino.

Per questo motivo, ho accolto con grande emozioni l'uscita di questa versione di *WarHammer* per il 32-bit Sony, dato che si tratta di un gioco di strategia che si basa sul mondo e sui personaggi dell'omonimo (e ormai mitico) board game. Anche qui infatti potrete fare conoscenza con tutti quei personaggi che hanno reso questo gioco un vero e proprio fenomeno di massa: Orchi, Troll, Skaven, reggimenti di fanteria, cavalleria, maghi, artefatti, macchine da guerra, sono tutti stati stipati all'interno di un piccolo dischetto lucente per permettere anche a voi, o giocatori virtuali, di entrare a far parte di un mondo di donne, cavalier, armi ed amori!

Titolo : **WARHAMMER**
Casa : **MINDSCAPE**
Versione : **AMERICANA**
N° Giocatori: **1**
Genere : **RPG**

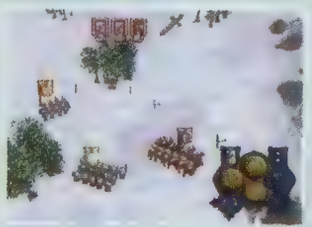
LA QUIETE PRIMA DELLA TEMPESTA

Il quartier generale di *WarHammer* è costituito dal caravan di Dietrich. Costui è il vostro contabile oltre che fidato braccio destro; tuttavia sappiate fin da ora che si tratta di ben più di un semplice tirapiedi. Dietrich infatti è una vera e propria miniera di informazioni della quale potrete servirvi sia per avere tutte le info riguardanti una determinata missione che per avere un resoconto completo sul numero di truppe disponibili e sulla loro condizione fisica e morale. Il primo passo da compiere per iniziare a giocare è quello di trovare qualcosa da fare. Conversando con Dietrich verrete a conoscenza che, proprio nella vostra zona, si sta consumando un terribile conflitto: pare infatti che un'orda di goblin si stia preparando ad assaltare la piccola cittadina di Schnappleburg. Per questo motivo, gli abitanti del paese hanno deciso di offrire una grossa ricompensa a chiunque riuscirà a bloccare l'invasione. Si tratta indubbiamente di una buona occasione per racimolare

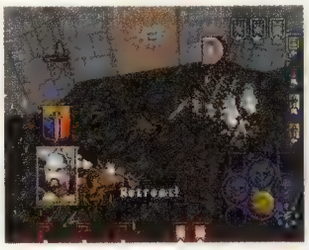
TOPI MORTI

Dopo aver ricevuto notizie su un possibile attacco alla città di Schnappleburg, Morgan Bernhardt è stato avvicinato dal Principe Sven Carlsson.Il principe è rimasto esterrefatto alla notizia che Hiln, un loro compagno, si sarebbe alleato con una truppa di goblin per riuscire a ottenere il controllo della città. Per scoprire la verità ha deciso di affidarvi il compito di catturare Hiln così da processarlo per alto tradimento. Inutile dire che la vostra ricompensa sarà più che soddisfacente...

PRIMA DI COLLOCARE LE VOSTRE TRUPPE SUL CAMPO SARÀ MEGLIO DARE UN'OCCHIATA ALLE ZONE CIRCOSTANTI. A NORD POSSIAMO VEDERE IL PRINCIPE HILN CHE STA PARLANDO AD UN GRUPPO DI GUERRIERI SKAVEN MA, A PARTE CIÒ, IL RESTO DELL'AREA SEMBRA ABBASTANZA TRANQUILLA...

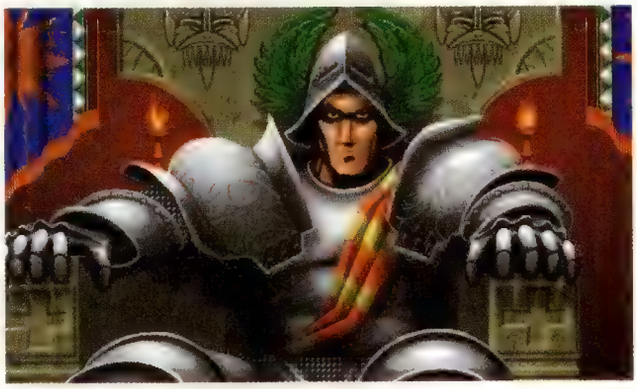


ATTUALMENTE IL NOSTRO ESERCITO CONSTA DI 3 UNITÀ: LA CAVALLERIA DI GRUDGEBRINGER CHE DOVRÀ ESSERE MANDATA VERSO EST, LA FANTERIA CHE ANDRÀ INVECE COLLOCATA DAVANTI ALLE TRUPPE DI HILN ED INFINE IL GRUPPO DEGLI ARCIERI CHE ANDRÀ POSIZIONATO NELLE RETROVIE.



LANCIARE UNA MAGIA NON È DIVERTENTE COME PERCUOTERE UN POVERO SKAVEN CON UNA GIGANTESCA MAZZA, PERÒ BISOGNA COMUNQUE AMMETTERE CHE, IN CERTI CASI, I RISULTATI CHE SI OTTENGONO SONO DAVVERO MOLTO SFIZIOSI!

qualche soldo extra così decidete di accettare. I preparativi per lo scontro si aprono passando in rassegna le truppe disponibili che all'inizio del gioco saranno costituite da un reggimento di fanti e da una unità di cavalieri. Ovviamente, con il progredire dell'avventura, vi verrà data la possibilità di incrementare il numero e la varietà delle unità a vostra disposizione. Esiste comunque un problema assai pressante e che, tanto per cambiare, sarà legato alla vostra disponibilità finanziaria. Reclutare nuove truppe è infatti un processo estremamente costoso, che vi obbligherà a fare molta attenzione alla quantità di denaro che deciderete di investire in una determinata campagna. Non c'è infatti alcun motivo di impiegare un nutrito contingente di uomini quando la ricompensa offerta non riesce a coprire neanche le spese! Chiarito questo punto (in fondo anche la guerra è un affare) è comunque evidente che intraprendere uno scontro con uno sparuto gruppo di uomini, per quanto esperti questi possano essere, è comunque un suicidio. Le perdite che vi verrebbero inflitte sarebbero così alte che reclutare nuovi uomini per sostituire quelli che avete perso potrebbe farvi spendere ben più di quanto sarete riusciti a racimolare, sempre a patto che riusciate a sopravvivere!



Venti di Guerra

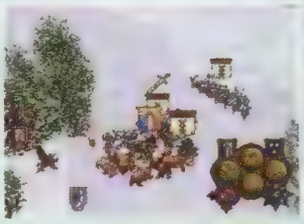
Ogni locazione di *WarHammer* è costituita da uno scenario completamente tridimensionale con tanto di case, alberi, fiumi, colline attorno ai quali potrete muovervi e zoomare utilizzando i tasti L e R. Detto ciò, prima di sguainare le spade e tendere gli archi, dovrete scegliere la posizione che i soldati dovranno occupare sul campo. Inoltre, scorrendo l'intera mappa di gioco vi verrà data la possibilità di individuare la posizione dei vari reggimenti nemici situati all'interno del vostro campo visivo. Ciò vi consentirà di sviluppare la vostra strategia valutando il punto più adatto dove collocare le vostre truppe anche se dovrete fare comunque attenzione ad eventuali sorprese. La vostra strategia infatti non potrà e non dovrà mai limitarsi esclusivamente alle forze visibili in campo, tant'è vero che dovrete sempre mettere in preventivo la possibilità di venire attaccati da eventuali distaccamenti di truppe nemiche. Il set up ideale dipenderà inoltre, oltre che dal tipo e dal numero dei nemici, anche dalla conformazione del territorio e dalla quantità di ostacoli più o meno naturali che le vostre truppe potrebbero incontrare sul loro cammino. Il buon senso gioca un ruolo fondamentale nella disposizione dei pezzi: tanto per intenderci gli arcieri e le varie catapulte dovrebbero essere sempre piazzate nelle retrovie del vostro esercito, magari collocate su una bella altura, in modo da poter colpire le truppe nemiche da una maggiore distanza. La cavalleria dovrebbe invece esser piazzata in testa al vostro schieramento ed essere impiegata solo per attacchi rapidi ed organizzati in ondate in modo da sfoltire le fila della fanteria avversaria prima dell'assalto delle vostre truppe.

All'attaccooooo!

Una volta collocate le truppe sul campo, la battaglia potrà finalmente avere inizio. A differenza del board game originale (e di molti altri titoli di questo genere) *WarHammer* non si basa sulla classica e sempreverde struttura a turni: tutte le varie azioni si svolgeranno infatti in tempo reale un po' come accade in titoli quali *Dune 2* e *Command & Conquer*. Bisogna comunque sottolineare come, anche così, le possibilità di emergere vittoriosi dalle prime battaglie sono francamente molto poche. *WarHammer* è infatti un titolo veramente difficile da padroneggiare e anche riuscire ad utilizzare i comandi base vi porterà via un discreto lasso di tempo.

LA BATTAGLIA INIZIA! LA FANTERIA NEMICA COMINCIA A SPOSTARSI PER AGGIRARE IL NOSTRO SCHIERAMENTO MA È INUTILE: LA NOSTRA CAVALLERIA SI STA GIÀ PREPARANDO ALLA CARICA! SPAVENTATO, IL COMANDANTE DEGLI SKAVEN DECIDE DI ELIMINARE HILN PRIMA DI DARSELA A GAMBE.

SUL CAMPO RIMANE COSÌ UNO SPARUTO GRUPPO DI SKAVEN CHE PERÒ DECIDE DI CARICARE LA NOSTRA FANTERIA. NEL FRATTEMPO LA CAVALLERIA VIENE ASSALITA DA 3 UNITÀ DI SKAVEN CHE ERANO NASCOSTE DIETRO LE COLLINE.

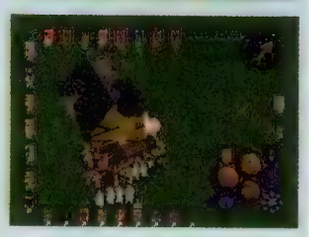


FORTUNATAMENTE LA CAVALLERIA RIESCE A ORGANIZZARSI E AD ATTACCARE PER PRIMA PENETRANDO NELLE FILE DEGLI SKAVEN. I MALEDETTI UOMINI-RATTO COMINCIANO A CADERE SOTTO I NOSTRI COLPI E DELLE 3 UNITÀ ORIGINALI SOLO UNA RIESCE A RESISTERE ALLA CARICA.

IL COMANDANTE DEGLI SKAVEN CERCA DI RIORGANIZZARE LE SUE TRUPPE E SI PREPARA A UN ALTRO ATTACCO, MA ANCHE QUEST'ASSALTO SI RIVELA COMPLETAMENTE INUTILE. LA NOSTRA CAVALLERIA E LA FANTERIA STRINGONO IL NEMICO IN UNA MORSA LETALE. LA VITTORIA È NOSTRA!

TOPI MORTI

Cosa possiamo dire di questo *WarHammer* rispetto al board game originale targato *Games WorkShop*? Beh, ad essere completamente onesti bisogna dire che i due prodotti non hanno molto in comune. Tanto per cominciare la versione da tavolo è stata pensata per essere giocata da due o più persone, inoltre il campo di battaglia presenta quasi sempre una foggia piuttosto regolare caratterizzata da un manto erboso artificiale (un po' come quello del *Subbuteo*) completato con l'inserimento di qualche rilievo montuoso, costruzioni e alberelli assortiti (i laghi sono piuttosto rari). Infine il risultato dei vari scontri viene deciso a suon di colpi di dado per cui, nel board game, la fortuna riveste un ruolo importante tanto quanto una buona strategia di gioco. Il videogame invece è stato pensato e creato per essere fruibile da un solo giocatore e, nonostante le unità presenti nel gioco siano molte, buona parte di esse sarà disponibile solo nelle ultimi fasi dell'avventura. Gli scenari risultano invece molto realistici e vari grazie ad un'incredibile abbondanza di rilievi naturali e costruzioni di ogni sorta. Inoltre, a rendere il tutto ancora più massiccio ed esaltante, c'è il fatto che nel videogame non avrete assolutamente bisogno di dadi il che vi eviterà di passare parte delle vostre serate o pomeriggi supini nel tentativo di recuperare quel maledetto icosagono finito sotto il freezer!



Intendiamoci, con questo non voglio assolutamente dire che il sistema di controllo sia fatto male, anzi... Solo che questo genere di giochi non è stato concepito per essere preso e giocato in una quindicina di minuti. Con un po' di pazienza e perseveranza è infatti possibile riuscire a comandare a dovere i vostro uomini sul campo nonché sviluppare le prime strategie degne di questo nome con le quali potrete tentare di aver ragione dei malefici esseri dalla pelle verde. Le varie truppe sono inoltre facilmente controllabili tramite un sistema a rotazione che impiega i tasti L e R, mentre gli ordini verranno impartiti tramiti i consueti 4 tasti del pad della Play. Potrete così switchare rapidamente tra le vostre unità, dare ordine di attaccare, e quindi tornare a un determinato reggimento prima che questo sia sopraffatto dal nemico.

Dividet et Impera

Tra tutte le azioni a disposizione del giocatore quelle che riguardano il movimento delle truppe sono senza dubbio le più facili. I vari combattimenti risultano invece molto più impegnativi, principalmente a causa della velocità con cui si susseguono i vari scontri. Una volta che vi sarete lanciati alla carica le varie unità si troveranno infatti impegnate in una serie di frenetici scontri il cui risultato verrà determinato dalle caratteristiche e dal numero delle truppe presenti nei due schieramenti. Non vi dovrete quindi misurare con alcun dannatissimo lancio di dadi ma solo con freddi dati numerici che però, lasceranno ben poco spazio alla fortuna. Inoltre, man mano che procederete nell'avventura, verrete in contatto con una serie di nuovi elementi che dovranno esser utilizzati in maniera molto accorta e che saranno costituiti dalla magia e dall'impiego di armi per attacchi a distanza. Queste ultime risultano piuttosto semplici da utilizzare: vi basterà infatti selezionare una unità, darle un bersaglio e quindi aspettare che le truppe nemiche comincino a cadere trafitte dai vostri piccoli "stuzzicadenti"! Al contrario invece la magia ha un aspetto molto più complesso il che è principalmente dovuto alla gran varietà di artefatti ed attacchi a disposizione. Inizialmente le vostre abilità magiche saranno limitate all'impiego di alcuni "amuleti" come spade fiammeggianti, archi d'energia ed altre amenità di questo genere il cui numero e potenza andranno via via aumentando con il progredire dell'avventura. E' importante sottolineare come questi oggetti, pur vantando un numero di colpi illimitati, saranno dotati di una carica che si andrà riducendo man mano che li utilizzerete il che vi obbligherà a far trascorre un certo lasso di tempo fra un attacco e l'altro. Anche l'impiego dei maghi segue regole più o meno simili solo che, a differenza degli artefatti, questi avranno a disposizione un numero di incantesimi molto superiore.

LE VARIE SCENE DI INTERMEZZO VENGONO UTILIZZATE PER RAPPRESENTARE I VOSTRI PROGRESSI NEL GIOCO.

Il Dado è Tratto!

Come avrete già intuito, *WarHammer* è un titolo piuttosto complesso che richiede un certo lasso di tempo per essere padroneggiato a dovere. E' chiaro che chi non è abituato ai giochi di strategia troverà difficile districarsi nella gran mole di opzioni disponibili in questo titolo. Tuttavia e dopo esservi cimentati in paio di scontri, vi accorgerete che comandare un'armata non è poi un'impresa tanto ostica. Certo, comandare e vincere sono due cose ben diverse però non dovete preoccuparvi più di tanto: in fondo si può cominciare a camminare solo dopo che si è imparato a stare in piedi, o sbaglio? Insomma ragazzi, quello che abbiamo di fronte è un titolo incredibilmente massiccio, dotato di un livello di difficoltà ottimamente calibrato, di un sistema di controllo ricco di opzioni e di una gran varietà di ambientazioni e di uomini. Ok, le prime missioni non sono nulla di particolare ma quando riuscirete a raggiungere il centro delle BadLands vedrete che vi imbatterete con tutta una serie di scenari incredibilmente vari e ricchi di colpi di scena (a volte anche troppi!). Detto ciò mi pare comunque logico che quest'ultimo prodotto targato MindScape non sia un titolo ambito da tutti. Non si tratta infatti né di un prodotto particolarmente originale (anche se, al momento, è indubbiamente il miglior game di strategia disponibile su Play), né di un titolo tecnicamente impressionante. Si tratta "solamente" di un ottimo gioco di strategia che, siamo sicuri, non mancherà di catturare l'interesse di tutti gli appassionati di questo genere per parecchi mesi a venire.

SHOGUN

Commento **Come la maggior parte dei giochi di strategia, *WarHammer* è un titolo che, di primo acchito, risulta piuttosto difficile. Tuttavia, con un po' di pazienza, è possibile fare la mano con il sistema di controllo il che vi porterà a scoprire un gioco non solo estremamente divertente ma anche molto, molto impegnativo. Infatti, nonostante non si tratti di uno dei game più spettacolari per il 32-bit Sony *WarHammer* presenta una varietà di scenari e situazioni tali da riuscire a catturare l'interesse del giocatore per lunghissimi periodi di tempo il che, unito all'ottimo sistema di gestione delle battaglie, vi farà trascorrere ore ed ore di sano e quanto mai piacevole divertimento.**

Pro...

- *Avvincente e longevo*
- *Ottima gestione delle battaglie*

Contro...

- *Tecnicamente nella norma*
- *Poco immediato*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**88**
Longevità	**89**
Originalità	**85**

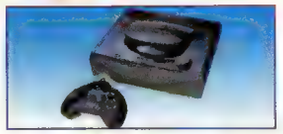
87

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

A Natale siamo tutti piu' buoni...
...ma la guerra dei prezzi continua!

SONY PLAYSTATION
PAL VERSION
L. 399.000



SEGA SATURN
+ CD DEMO
L. 399.000

SONY PLAYSTATION (PAL)

BLAM MACHINEHEAD	89.000
BUBBLE BOBBLE	80.000
BURNIN ROAD	89.000
BUST A MOVE 2	69.000
CASPER	89.000
CRASH BANDICOT	95.000
DARK STALKER	89.000
DAVIS CUP TENNIS	89.000
D.B. 2	89.000
F1	89.000
FADE TO BLACK	89.000
FINAL DOOM	89.000
GALAXIAN 3	89.000
IMPACT RACING	89.000
JUMPING FLASH 2	89.000
MARIO ANDRETTI	79.000
MONSTER TRUK	89.000
MOTOR TOON	89.000
NAMCO MUSEUM N. 1	75.000
NBA LIVE 96	69.000
ON SIDE SOCCER	89.000
PENNY RACER	89.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
RAYMAN	85.000
RACING SRIES	75.000
RESIDENT EVIL	89.000
RETURN FIRE	85.000
SIM CITY 2000	89.000
SPACE HULK VOTBA	89.000
TEKKEN 2	86.000
TIME COMANDO	89.000
TOMB RAIDER	89.000
TOP GUN	89.000
TOPOLINOMANIA	69.000
TOSHINDEN 2	70.000
TOTAL NBA 96	79.000
TUNNEL B1	89.000
VAMPIRE	89.000
VIRTUAL GOLF	89.000
WILLIAMS ARCADE	79.000
WING COMMANDER	79.000
WIPEOUT 2097	86.000

SONY PLAYSTATION (USA)

ANDRETTI RACING	99.000
BLAST CHAMBER	TELEF.
BLACK DOWN	99.000
CYBER SPEED	79.000
CRASH BANDICOT	95.000
DESCENT	89.000
DIE HARD TRILOGY	109.000
F1	109.000
GEOM CUBE	79.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	109.000
OVER KILL	99.000
P. RANGERS FLIPPER	99.000
R. RACER REV.	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
SKELETON WARRIORS	89.000
SHELL SHOCK	79.000
SLAM JAM	79.000
SOVIET STRIKE	TELEF.
STAR GLADIATOR	109.000
TIME COMMANDO	99.000
VIEWPOINT	79.000

SONY PLAYSTATION (JAP)

DEAD HEAT ROAD	89.000
FIRE PRO WRESTLING	85.000
GALIAN X3	85.000
GRADIUS	80.000
GRAVE RACER	TELEF.
MOTOCROSS X	TELEF.
NITOH TOSHINDEN	TELEF.
OKUTO NO KEN	109.000
OVER BLOOD	119.000
OVER DRIVIN	105.000
POP TWEEN BEE	80.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
SAMURAI SHODOWN 3	119.000
SLAM DRAGON	89.000
SNATCHER	89.000
STEEL DOOM	99.000
S. FIGHTER ZERO II	139.000
TOBAL	135.000
TOMB RAIDER	TELEF.
TOSHINDEN 2	109.000
V. TENNIS	89.000

ACCESSORI

ADATT. 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF.
CLOSH PSX	TELEF.
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
MEMORY SONY	45.000

NOVITÀ

FIFA SOCCER '97	89.000
DESERT STRIKE	89.000
D. DERBY 2	99.000
P. SAMPRAS TENNIS	89.000

SEGA SATURN (PAL)

ATHLETE KING	89.000
BLACK FIRE	89.000
BLAM	89.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	99.000
DARIUS II	89.000
DAYTONA CHAMPIONS.	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	99.000
F1	99.000
GUN GRIFFON	89.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
LOADED	99.000
MAGIC CARPET	79.000
NBA ACTION	99.000
NEED FOR SPEED	79.000
PRO PINBALL	99.000
RETURN FIRE	89.000
ROAD RUSH	99.000
SHININ WISDOM	99.000
S. FIGHTER ZERO	85.000
TOMB RAIDER	TELEF.
ULTIMATE M. K.	99.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89.000

SEGA SATURN (JAPAN)

ALIEN TRILOGY	89.000
BAKU BAKU ANIMAL	85.000
BOXE	89.000
CHASE H.Q.	69.000
DARK SAVIOUR	99.000
DEATH CRIMSON	89.000
DEATH THROTTLE	69.000
DECATHLETE	69.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	99.000
GUARDIAN HEROES	69.000
J SWAT	89.000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS	99.000
OLIMPIC SOCCER	89.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
SAMURAI SHODOWN	TELEF.
SEGA RALLY	69.000
SEXI PARODIUS	TELEF.
S. FIGHTER ZERO	69.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
TOSHINDEN S	89.000
THUNDER FORCE	99.000
VICTORY GOAL 96	69.000
VIRTUA COP 2	119.000
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	89.000
VIRTUAL ON	119.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)

DARK LEGEND	89.000
HI-OCTANE	69.000
J. BAZOOKATONE	69.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
SKELETON WARRIORS	99.000

ACCESSORI

ADATTATORE	45.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000

NINTENDO ULTRA 64

GOLDEN EYE	TELEF.
GUERRE STELLARI	TELEF.
MARIO KART	TELEF.
KILLER INSTINCT	TELEF.
KIRBY AIR ADVENTURE	TELEF.
SUPER MARIO WORLD	TELEF.
TUROCK	TELEF.
ULTRA DOOM	TELEF.
WAVE RACER	TELEF.

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BATMAN FOREVER	89.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
EMPIRE STRIKES BACK	79.000
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	69.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	79.000
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	79.000
MEGA MAN X-2	89.000
SAMURAI SHODOWN	89.000
SIM CITY	69.000
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WOLVERINE	89.000
WORLD HEROES 2	69.000

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	35.000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN ROBIN	40.000
BAKU BAKU	45.000
BUGS BANNY	40.000
BUST A ROYE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
ECCO THE DOLFIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STRAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

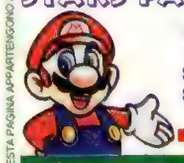
MEGA DRIVE

ECCEZIONALE!!!
INTERNATIONAL STAR SOCCER DE LUXE
L. 95.000

BATMAN FOREVER	79.000
BATMAN E ROBIN	79.000
DESERT STRIKE	59.000
DINO DINI SOCCER	35.000
DISNEY COLLECTION	69.000
E. JIM II	79.000
ETERNAL CHAMPIONS	89.000
EXO SQUAD	109.000
FIFA '96	79.000
GARDFIEL	49.000
MICRO MACHINE II	79.000
MICRO MACHINE 96	79.000
NBA JAM T.E.	98.000
NHL 97	90.000
NHL 96	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	95.000
PITFALL	79.000
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POWER RANGERS	99.000
RANGER X	69.000
REAL MONSTER	69.000
RE LEONE	60.000
REPL MONSTER (USA)	69.000
REVOLUTION X	49.000
ROAD RASH II	45.000
SARPRAS TENNIS	89.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
SCOOBY DOO (USA)	69.000
SCOOBY DOO MYSTERY	79.000
SONIC KNUKLE	TELEF.
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
STAR TREEK DEEP SPACE 9	89.000
THE COZE	89.000
THE OZE	69.000
THE STORY OF THOR	89.000
TOP GEAR II	69.000
ULTIMATE M. K. III	130.000
VECTOR MAN	89.000
VIRTUA RACING	85.000

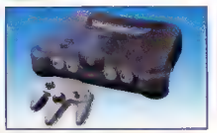
GAME BOY

BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
CONTRA	39.000
DONKEY KONG LAND	TELEF.
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
GOAL	45.000
JUDGE DREDD	39.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	42.000
N. MANSELL	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
STARGATE	39.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	39.000



SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS PACK
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO BROS.
SUPER MARIO BROS. 2
SUPER MARIO BROS. 3
THE LOST LEVELS
L. 259.000

SUPER NINTENDO PAL + KILLER INSTINCT
L. 209.000



ULTRA 64 + MARIO + RGB
L. 739.000
SONY PSX UNIVERSALE
L. 549.000

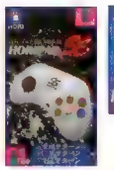
ECCEZIONALE NOVITÀ
GAME BOY POCKET VARI COLORI
L. 119.000

GAME BOY (COL.)
L. 89.000
MEGA DRIVE II
L. 160.000

SEGA NOMAD
L. 349.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI
L. 199.000

SATURN ENFORCER
L. 49.000

CAVO PSX SCART RGB
L. 30.000



HORIPAD SS PER SATURN
L. 39.000

ADATTATORE SATURN
L. 45.000
DISPONIBILI ADATTATORI PER SONY PSX
TELEFONARE

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 145.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

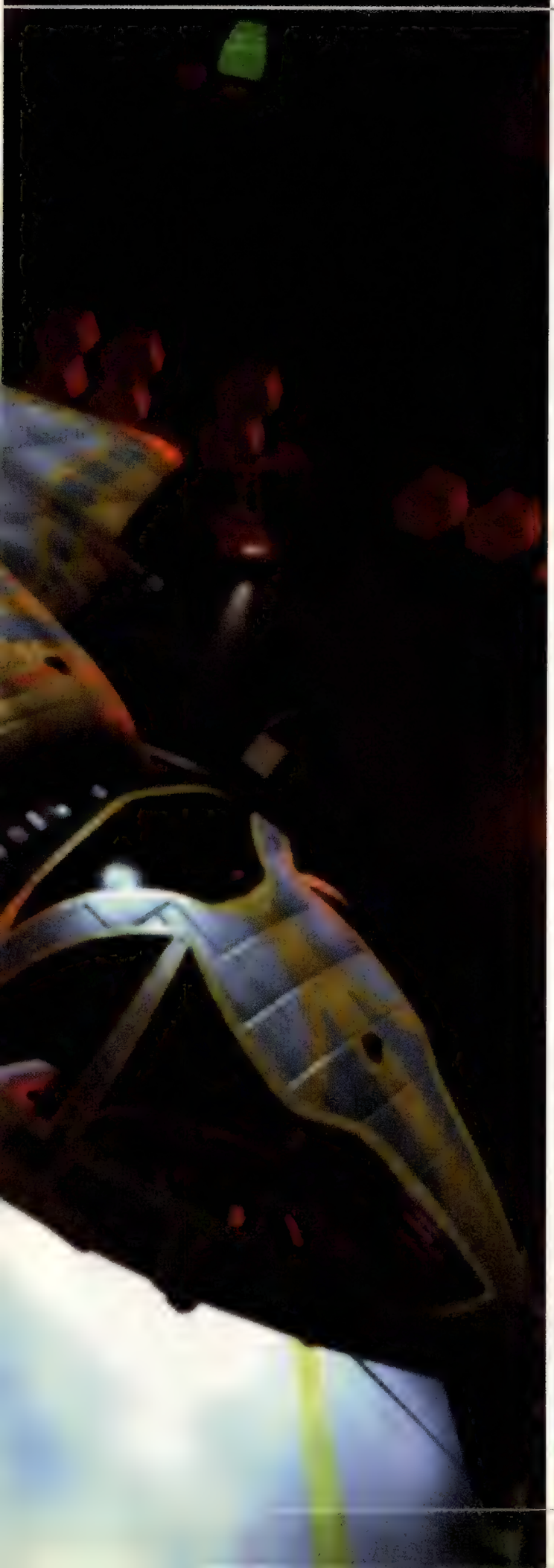
VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO **(06) 78.61.74** FAX **(06) 78.34.82.25**

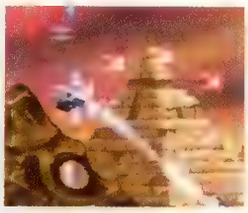
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

X2

Titolo : X2
Casa : TEAM 17
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SHOOT 'EM UP

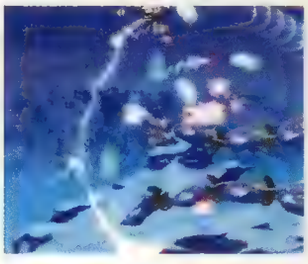


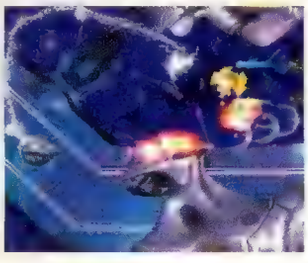


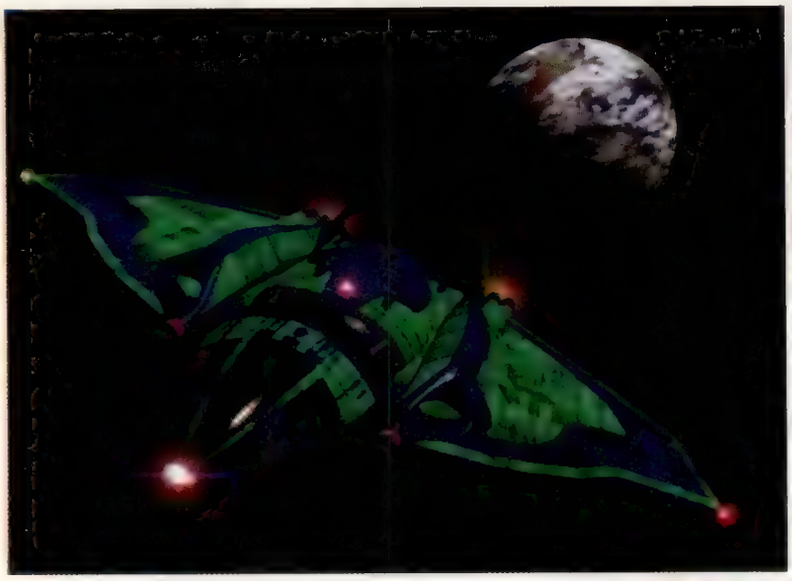
DIMENTICATE PHILOSOMA, QUESTO È IL PRIMO VERO SPARATUTTO PER SONY PLAYSTATION.

Sono passati quasi cinque anni dall'uscita di *Project X*. Allora il mercato videoludico era assai differente rispetto a quello attuale: home computer come Amiga erano ancora molto diffusi sul mercato, Sega MegaDrive dominava l'Europa delle console a sedici bit e PlayStation era un semplice progetto su carta. Sviluppato da un gruppo di eclettici quanto dotati programmatori inglesi, *Project X* (Amiga) si impose immediatamente come autentico paradigma del genere degli shoot'em up bidimensionali. Non presentava alcuna innovazione di rilievo, ma era tecnicamente superbo. Oggi Sony PlayStation rulla, il PC è la macchina da gioco più diffusa nel mondo e Commodore non esiste più. Ma certe cose non cambiano mai: il sequel di *Project X* si riconferma il migliore sparatutto mai creato su una console a 32-bit. Bastano pochi secondi di gioco per cogliere immediatamente lo spessore del prodotto: *Project X2* è stato creato con l'ausilio di un poderoso tool che i Team 17 hanno perfezionato negli ultimi sei anni. Miyamoto ha dimostrato che i migliori videogiochi sono il risultato di sforzi protratti nel tempo. Non si crea un capolavoro nottetempo. I videogames richiedono un sacco di cure e di attenzioni, sono come neonati che vanno cresciuti a forza di pappette proteiche.

Team 17 hanno fatto tesoro di questo insegnamento: ogni singolo aspetto del prodotto è stato limato con pazienza certosina fino a ottenere qualcosa che sorpassa largamente tutti gli altri sparatutto mai prodotti per piattaforme a 32-bit. Il gioco ha perso il suffisso "*Project*", ha mantenuto la variabile "*X*" e si è arricchito in ogni comparto. Dal punto di vista grafico, il prodotto sfrutta appieno le caratteristiche dell'hardware PlayStation, regalandoci un autentico trionfo di colori ed effetti speciali. La dina-







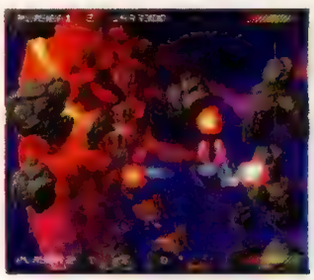
mica di gioco alterna sezioni a scorrimento verticale e orizzontali, alle quali va sommato un livello tridimensionale di grande spettacolarità. Fedele all'essenza degli sparatutto ("*Spara, spara, spara a tutto quello che si muove*"), ***X2*** regala ore di blastamento totale che provocheranno i classici calli ai polpastrelli, marchio di distinzione dei players più navigati.

X2 Files...

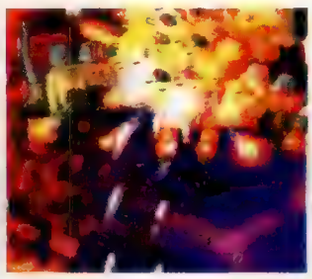
All'inizio del gioco abbiamo la possibilità di selezionare uno dei tre caccia disponibili, ognuno dei quali caratterizzato da specifiche caratteristiche come velocità e potenza di fuoco. Scelto il mezzo, veniamo catapultati all'interno di un territorio ostile, occupato da astronavi nemiche e insidie di ogni tipo. Per quanto moderno e sofisticato, ***X2*** richiama immediatamente vecchi classici come ***Thunderforce*** (Tecnosoft) o ***R-Type*** (Irem). Inizialmente non abbiamo che un fiacco laser a disposizione, ma è possibile implementare l'equipaggiamento con numerosi power-up. Tra le armi extra collezionabili segnaliamo poderosi laser di differenti colori (verde, blu, etc.), lanciafiamme (sebbene non ci spieghiamo come possa funzionare nello spazio...), missili, razzi rotanti che è possibile scagliare contro gli avversari più ostici e bonus che consentono di accelerare i movimenti della navicella. Spettacolare davvero è un giga-laser paragonabile ai devastanti fulmini del dio Thor. E' possibile persino orientare l'angolo di fuoco, per colpire un numero maggiore di possibile di avversari. Non mancano le tradizionali smart bomb - disponibili in numero limitato - capaci di sbriciolare qualsiasi cosa abbia la sfortuna di trovarsi sullo schermo in quel momento. Consiglio vivamente di usarle con parsimonia: trovarsi privi di ordigni nucleari al cospetto di un boss di fine livello compromette seriamente ogni progresso ulteriore nel gioco. Se nelle prime battute i nostri avversari sono piccole navicelle che seguono pattern prefissati, più avanti incontriamo enormi navi spaziali la cui distruzione richiede notevole abilità. Il contatto con un proiettile avversario non comporta l'immediata distruzione del nostro caccia, ma provoca una perdita di energia direttamente proporzionale alla potenza del colpo. Un notevole passo in avanti rispetto al primo ***Project X***, criticato per l'eccessiva difficoltà. In questo senso, l'evoluzione dello shoot'em up targato Team 17 è paragonabile a quella di ***WipEout***: entrambi i sequel hanno privilegiato un tipo di giocabilità più mainstream rispetto ai rispettivi prequel. Distruggendo ondate di avversari è possibile ottenere bonus che consentono di recuperare l'energia persa. Perdendo una vita vengono mantenute le armi collezionate, a parte l'ultima. Chi ha avuto modo di confrontarsi con l'originale troverà ***X2*** leggermente più facile - soprattutto nei livelli iniziali, sebbene in alcuni frangenti l'azione si fa davvero intensa. Inoltre sono disponibili fino a tre "continua" che assicurano una certa continuità nell'interazione. Il numero di oggetti su schermo è assolutamente incredibile (solo nella versione Saturn di ***Sexy Parodius*** targato Konami si è visto qualcosa del genere). Il sistema di intelligenza artificiale è decisamente sofisticato: gli avversari sono persino in grado di nascondersi nel background per sfuggire ai vostri colpi e il comportamento dei boss finali appare realistico. E' infine possibile effettuare salvataggi tramite smart card.

Grafica e Suono

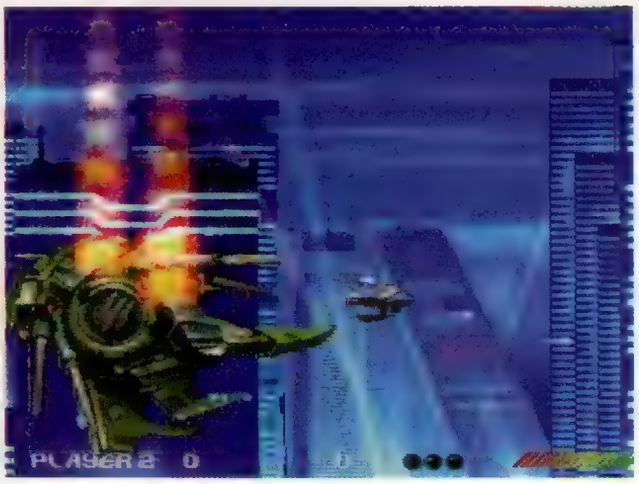
L'aspetto cosmetico di ***X2*** è sensazionale. Dopo un'introduzione in computer graphics che sembra non finire mai, restiamo letteralmente basiti di fronte al talento visionario dei Team 17. I grafici hanno impiegato oltre 32.000 colori per realizzare fondali davvero splendidi che vengono caricati senza pause dal CD. I livelli sono abbastanza convenzionali: si parte dal pianeta natio per passare allo spazio fino a raggiungere le basi nemiche. Una progressione classica, una costante videoludica, glorificata da soluzioni grafiche che non hanno pari nell'attuale produzione a 32-bit. I livelli di parallasse sono tre, ma in alcune sezioni diventano cinque.



La barra di energia indica il numero di colpi che può ancora sostenere la vostra astronave.



X2 alterna sezioni a scorrimento orizzontale e verticale, tutte comunque estremamente impegnative.



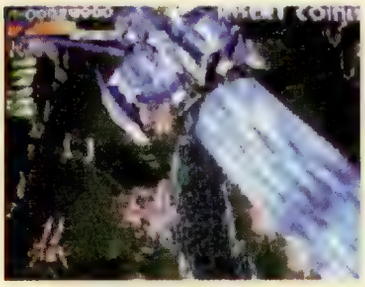
Le dimensioni delle astronavi avversarie sono impressionanti. Per non parlare della loro potenza di fuoco...

IL FUTURO DEGLI SPARATUTTO PLAYSTATION

Dopo un anno e mezzo passato a girarsi i pollici, gli estimatori degli sparaspara possono guardare al futuro con una certa fiducia. Oltre al prodotto testato che darà sicuramente una sferzata al panorama ludico PlayStation, sono in arrivo una serie di prodotti interessanti. In dettaglio:

XEVIOUS 3D (NAMCO)
Uscita prevista: GENNAIO '97 (Jap)

Presentato con successo al recente *PlayStation Expo* di Tokyo, ***Xevious 3D*** segna un ritorno al passato per Namco mediato dall'impiego di nuove soluzioni grafiche basate, appunto, sulla terza dimensione. Sequel ufficiale di uno dei migliori sparatutto della storia (disponibile nel secondo volume dei mitici Classici Namco), ***Xevious 3D*** promette grandi cose.

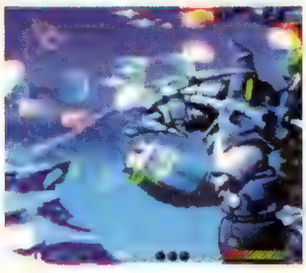


RAYSTORM (TAITO)
Uscita prevista: GENNAIO '97 (Jap)

Apparso in sala giochi qualche mese fa, ***Raystorm*** è il sequel di ***RayForce***, un ottimo sparatutto uscito su Saturn un anno fa. Ai comandi di una astronave inquadrata da dietro, dovete chiaramente tostare ogni avversario visibile su schermo. Come ***Xevious 3D***, anche ***Raystorm*** miscela bitmap e poligoni. La versione arcade era basata sull'hardware PlayStation, il che dovrebbe garantire una conversione molto fedele all'originale.

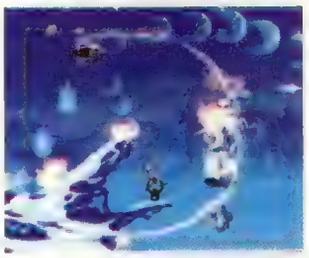
ZAUVER (SQUARE)
Uscita prevista: MARZO '97 (Jap)

Zauver è il primo sparatutto targato Squaresoft. Sono oltre venticinque i programmatori attualmente al lavoro su questo progetto. Si tratta di uno shoot'em up tridimensionale che fa largo uso di grafica poligonale. Le visuali sono intercambiabili. A scanso di equivoci, precisiamo che l'immagine di ***Zauver*** che potete vedere qui sopra non è tratta dall'introduzione in full motion video ma dal gioco vero e proprio.

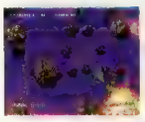


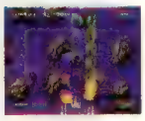
Ciascuna astronave avversaria - renderizzata splendidamente - vanta 256 colori. Le dimensioni dei boss finali sono pazzesche: alcuni hanno richiesto oltre 700k di animazioni. Sono presenti abbondanti effetti di trasparenza e di ombreggiatura, che si accompagnano all'uso magistrale di texture mapping. ***X2*** è il trionfo di effetti speciali: gli sprites vengono ruotati e ingranditi in tempo reale. Gli undici livelli complessivi includono sezioni a scorrimento verticale, orizzontale e una spettacolare area tridimensionale. La fluidità dell'azione è controbilanciata da uno scrolling non velocissimo: in questo modo è possibile apprezzare le sfumature di colore dei fondali. La possibilità di giocare simultaneamente in coppia (niente split screen, niente link) accresce notevolmente l'intensità dell'azione, sebbene questo provochi rallentamenti occasionali a livello di animazione. Lo stile del gioco è chiaramente nipponico, anche perché la scuola europea degli sparatutto non sembra essersi evoluta dai tempi di ***Xenon 2*** dei Bitmap Bros. La colonna sonora pompa a sufficienza e gli effetti sonori sono piuttosto vari. Concludendo, ***X2*** è la dimostrazione che PlayStation ha molto da dire anche nel panorama videoludico bidimensionale.

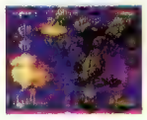
MBF



IN X2, FRA LE ALTRE COSE, È POSSIBILE GIOCARE IN COPPIA SIMULTANEAMENTE...







Commento **Finalmente. Team 17 hanno creato un nuovo capolavoro che si impone come autentico paradigma della categoria degli sparatutto. Impresa facilitata dal fatto che le alternative sono davvero fiacche. Mi auguro che il prevedibile successo commerciale di *X2* convinca le software house a rispolverare un genere - quello degli shoot'em up - ingiustamente dimenticato.**

PRO...
- *Aspetto grafico splendido*
- *Metodo di controllo eccellente*

CONTRO...
- *A volte quasi frustrante*
- *Scrolling un po' lento*

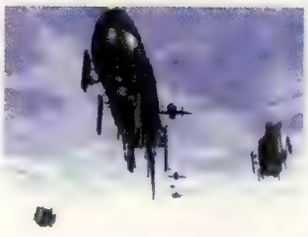
LA PAGELLA...

Grafica	**94**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**90**
Longevità	**86**
Originalità	**65**

93

Arc the Lad II

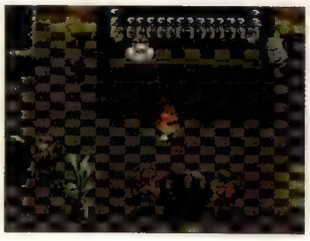
A momento della sua uscita in Giappone, *Arc The Lad* fu il primo Rpg per PlayStation e, in quanto tale, dimostrò quali incredibili miglioramenti potessero apportare le console a 32-bit nel campo dei giochi di ruolo.
Una grafica spettacolare e un sonoro da favola però non sono bastate a permettergli di ottenere il successo sperato. Il gioco infatti mancava di complessità ed offriva una storia piuttosto breve, probabilmente dovuta all'inesperienza degli sviluppatori, che portava il giocatore a terminarlo velocemente e quindi a stancarsi di lui in maniera altrettanto rapida.

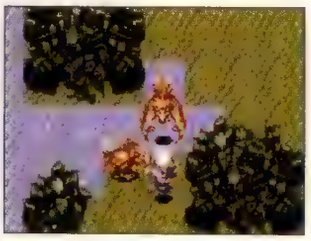


Con *Arc The Lad 2* gli sviluppatori hanno promesso una durata di gioco cinque volte superiore oltre a una serie di innovazioni che avrebbero incrementato ulteriormente la longevità di gioco. Ma queste promesse saranno poi state mantenute? *Arc The Lad 2* si potrà considerare un degno rivale di *Final Fantasy VII*? Beh, vi basterà proseguire la lettura per scoprirlo...

Una Storia Adulta

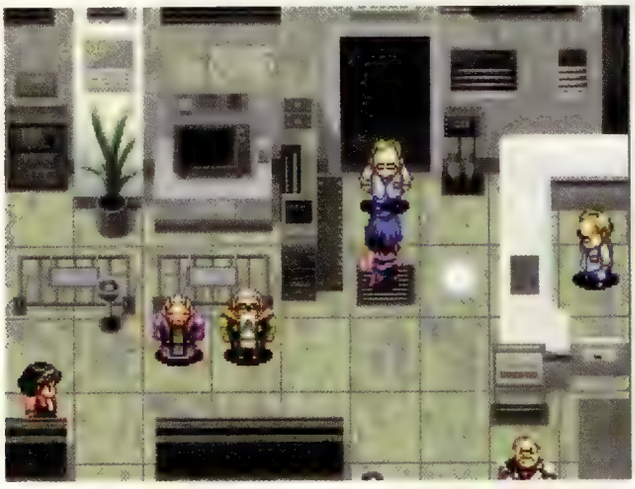
In questo secondo capitolo della saga gli sviluppatori sembrano essersi concentrati principalmente sulla "background story", tanto da renderla non solo avvincente e piena di colpi di scena, ma anche estremamente adulta.Niente più gnometti e fatine pieni d'amore e bontà verso il prossimo, ma spietati bounty hunter, potenti corporazioni e terrificanti mostri assetati di sangue.
Anche se lo stile grafico dei personaggi vagamente *super deformed* potrà inizialmente trarre in inganno il giocatore, non passerà molto tempo prima che ci si accorga del tono estremamente cupo della storia.
Il racconto inizia infatti con la fucilazione di massa da parte di un gruppo di soldati di tutto il villaggio del giovane protagonista Elc che, nel disperato tentativo di difendere i propri cari, fa uso del proprio terrificante potere attirando così l'attenzione del comandante del plotone nemico che decide di catturarlo.
Questo comunque si scopre essere uno dei tanti flashback che appariranno nel gioco riguardanti il misterioso passato di Erc, ora giovane bounty hunter specializzato in mostri, ma decisamente interessato all'enorme taglia sulla testa di un certo Arc, che chi ha giocato al primo capitolo della serie conoscerà molto bene.
Sin dalla sua prima missione apparsa nel gioco però si capirà che il nostro giovane protagonista è destinato ad azioni ben più grandi.
La sua conoscenza con la misteriosa Leiza infatti lo

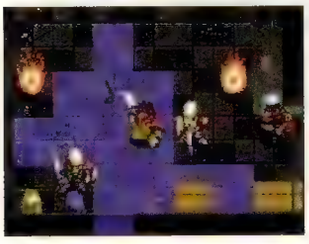




NEL GIOCO IL PARLATO SI LIMITA A FRASI ED INNI DI BATTAGLIA UDIBILI DURANTE I COMBATTIMENTI.

Titolo : ARC THE LAD II
Casa : SONY
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

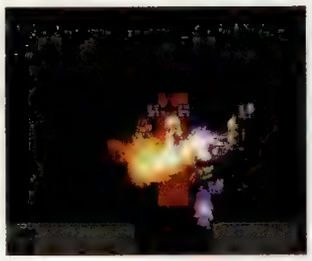


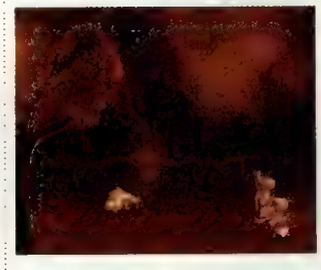


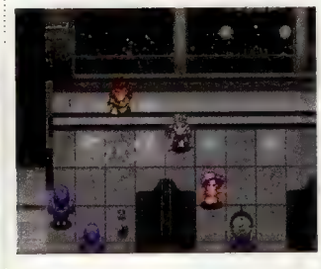
porterà a iniziare una lunga avventura nella quale finirà per combattere contro numerosi fantasmi del suo passato, oltre che a scoprire lo sconcertante segreto che si nasconde dietro i mostri che da qualche tempo a questa parte infestano il suo pianeta.
Questo è solo il prologo di una splendida storia nella quale più personaggi si alterneranno come protagonisti fino ad arrivare al momento in cui potrete incontrare tutti gli elementi del team del precedente episodio.
Questi ultimi inoltre possederanno tra l'altro il livello d'esperienza a cui li avete lasciati, se avrete avuto l'accortezza di convertire i vostri vecchi file di salvataggio all'inizio del gioco ovviamente (lo specifico, non si sa mai...).

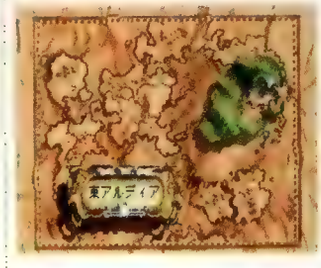
Free Battle Arena System

Negli Rpg di scuola nipponica gli scontri con gli avversari sono estremamente frequenti, tanto da costituire una delle parti principali del gioco.
Il sistema di combattimento quindi è un elemento fondamentale in questo tipo di giochi ed è basilare che esso venga realizzato in modo da rendere le varie battaglie un divertimento da godere fino in fondo e non un peso di cui ci si vuole liberare al più presto.
Fortunatamente il *Free Battle Arena System* (*FBAS*) utilizzato per *Arc The Lad 2* è uno splendido esempio di sistema di combattimento ben calibrato in quanto incorpora la frenesia del sistemi più "arcade" con la flessibilità e la strategia dei war game. Normalmente il *FBAS* sostituisce la normale meccanica di gioco in tempo reale non appena viene avvistato un gruppo di nemici. Da questo momento in poi l'azione avviene completamente a turni nei quali i primi ad iniziare saranno gli elementi dotati di maggiore velocità.
Il movimento dei personaggi nel turno è consentito all'in-









Bounty Hunters

I personaggi utilizzabili nel gioco sono circa quattordici, la metà dei quali sono stati presi dallo scorso capitolo. Vediamo quindi quali sono le caratterisiche dei nuovi arrivati in *Arc the Lad II*:

Elc: Il giovane protagonista del gioco (appena quindici anni) è l'unico superstite del popolo di Aldia sterminato da un gruppo di soldati senza pietà. Rapito da questi ultimi ha passato la sua infanzia in un orfanotrofio dove venivano eseguiti esperimenti su bambini particolarmente dotati. Riuscito miracolosamente a fuggire decide di diventare un cacciatore di taglie e si unice così al gruppo dei Bounty Hunters. Decisamente abile con lancia, spada e alabarda, ha anche un misterioso potere segreto basato sul fuoco.

Lieza: L'elemento più giovane del gruppo è la misteriosa quattordicenne Lieza, una domatrice di animali dotata di un potere magico con capacità principalmente curative, ma che gli consente anche di potenziare le capacità degli altri elementi del team.

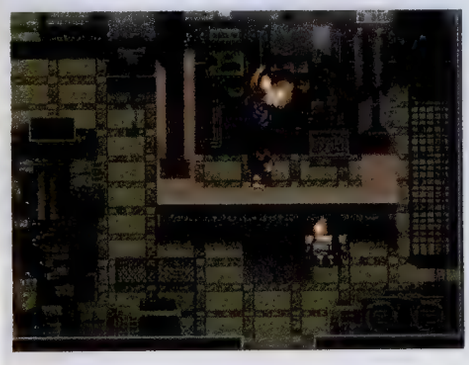
Shu: Il ninja cacciatore di taglie è uno dei migliori amici di Elc. Il suo potere, basato sul vento, gli consente di effettuare devastanti attacchi in aria e di aumentare la destrezza degli elementi del gruppo. E' inoltre specializzato in armi da fuoco e in tecniche da combattimento corpo a corpo.

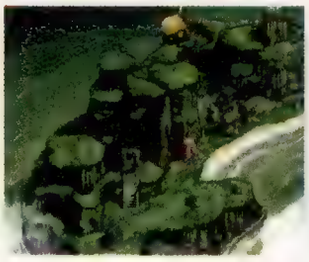
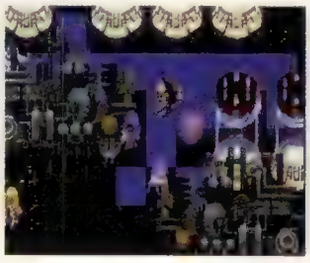
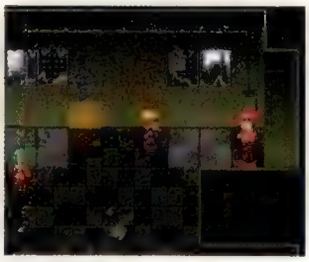
Shante: La ragazza è una giovane e promettente cantante che decide di unirsi ad Alc per sconfiggere la gang mafiosa che controlla la città dove si esibisce. Il suo potere, principalmente curativo, si basa sull'acqua, mentre per il combattimento corpo a corpo utilizza principalmente aste e bastoni.

Gruga: Questo wrestler è l'elemento del gruppo maggiormente dotato di forza fisica. Oltre alle sue tecniche di lotta possiede un potere magico dalle capacità principalmente offensive basato sulla luce.

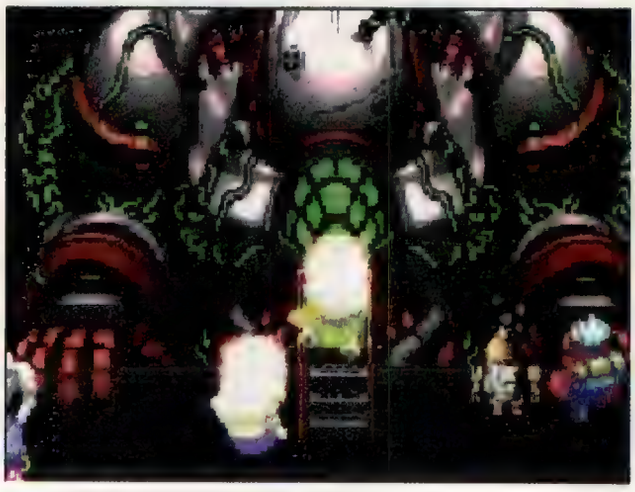
Diecbeck: Questo robot viene trovato da Elc in una grotta situata su un'isola tropicale. La caratteristica principale di questa macchina consiste nella possibilità di emulare i poteri di gran parte del gruppo grazie ad alcuni particolari dispositivi inseribili in esso.

Sanila: Forte del potere dell'illusione, Sanila e una chiaroveggente di Millmana. I suoi incantesimi hanno una funzione principalmente offensiva e di potenziamento.



IL NUMERO DI PERSONAGGI UTILIZZABILI IN COMBATTIMENTO È LIMITATO A CINQUE, QUINDI ALL'INIZIO DI OGNI BATTAGLIA DOVRETE SCEGLIERE CON ATTENZIONE CHI FAR PARTECIPARE ALLO SCONTRO.



terno di un range che varia a seconda delle loro caratteristiche fisiche: quando l'attaccante è a distanza di tiro dall'avversario può iniziare il suo attacco. A seconda della direzione in cui arrivate e dei riflessi dell'aggredito ne potranno conseguire un vario numero di risultati tra cui un immediato contrattacco nel medesimo round di gioco (in caso di assalto frontale o riflessi dell'avversario elevati), una schivata oppure un colpo mandato a segno. Terminata la fase di attacco di uno dei personaggi in campo inizia l'azione di quello immediatamente più lento fino alla totale sconfitta di una delle due parti in gioco. E' inoltre importante sottolineare il fatto che durante il combattimento avrete completa libertà di movimento in modo da interagire con il fondale (per attivare pulsanti o aprire porte) oppure tentare una rapida fuga.

MOLTE DELLE ARMI PRESENTI NEL GIOCO CONSENTONO L'INGAGGIO DI PIÙ BERSAGLI CONTEMPORANEAMENTE.

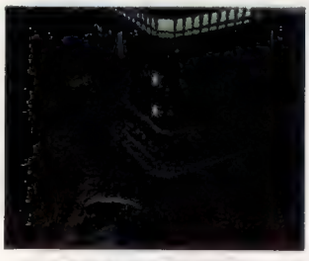
LA CATTURA DEI RICERCATI IN ARC THE LAD II COSTITUISCE IN PRATICA UNA SPECIE DI SOTTOGIOCO A SÉ STANTE.

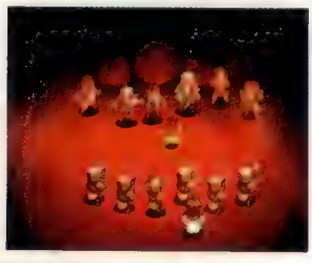
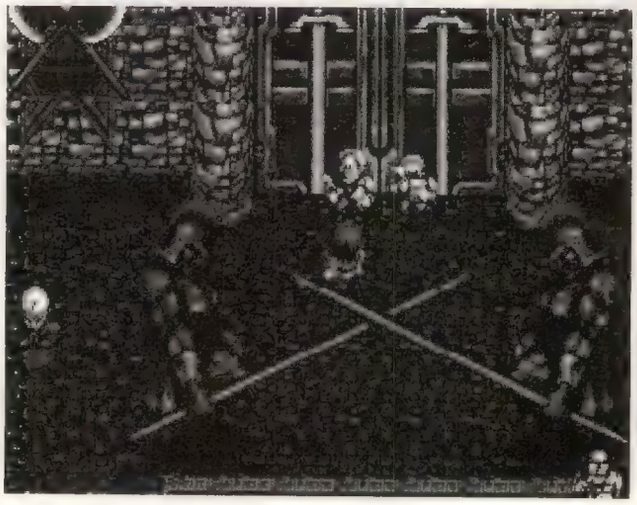
ATTENTI AL GIAPPONESE!!!

Anche *Arc The Lad 2* non presenta enigmi di particolare complessità: la lingua in cui sono scritti i dialoghi oltre che i vari menu di gioco può rendere notevolmente problematica la loro risoluzione. Normalmente in questi casi il giocatore esperto cerca di ovviare a questo problema interagendo con tutti i personaggi del gioco fino a quando non individua la persona che gli consente di sbloccare la situazione. Con *Arc The Lad 2* questa tecnica può presentare alcuni problemi a causa della vastità dell'area di gioco (soprattutto nelle fasi finali dell'avventura) e della mancanza di linearità della storia. Chi non ha esperienza con questo tipo di giochi è meglio quindi che attenda la versione occidentale che gli consentirà inoltre di godere a pieno dell'affascinante storia del gioco e, soprattutto, di capirci qualcosa.

DIEGO

SI RINGRAZIA **GAMELAND** *PER IL CD.*



Commento **Anche se non raggiunge la qualità eccelsa dei più famosi Rpg realizzati per Super Famicom, *Arc The Lad 2* non è certo un prodotto da sottovalutare. La complessità e il fascino della storia sono stati incrementati notevolmente rispetto al primo titolo della serie, diventando ora uno dei punti forti del gioco. Se non temete la difficoltà della lingua in cui sono scritti i vari menù e amate gli Rpg di scuola giapponese l'acquisto di questa versione è fortemente consigliato, altrimenti non vi rimane che attendere quella ufficiale prevista, sembra, per l'estate prossima.**

PRO...

- *Sistema di combattimento flessibile*
- *La storia descritta è coinvolgente*

CONTRO...

- *Testo in giapponese*
- *Incostante qualità dei fondali*

LA PAGELLA...

Grafica	**88**
Sonoro	**91**
Giocabilità	**89**
Longevità	**92**
Originalità	**89**

90

In arrivo l'ondata dei "Crash Bandicoot"

"PAZZI MASCHERATI HANNO ASSALTATO LA MIA BANCARELLA DI FRUTTA!"

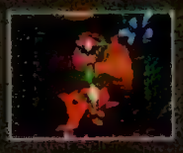
New York. Una strana ondata di distruzione sta investendo i mercati ortofrutticoli americani. Individui con il volto coperto da maschere africane distruggono le bancarelle, saltando sulle cassette fino a ridurle in pezzi, alla ricerca di...MELE! Quando le trovano le tirano in aria a calci. Questo fenomeno è conosciuto come la "Crash Bandicoot" mania, e si è diffuso probabilmente in seguito all'incredibile successo dell'omonimo videogame di PlayStation.

"Oggi ci rubano le nostre mele, domani potrebbero essere le nostre patate" dice una testimone, nonché proprietaria di una bancarella. **"Ho cercato di riprendere le mele al volo ma i miei sforzi sono stati vani. Se rivedo ancora questi pazzi, piuttosto che cedergli la mia frutta, me la mangio!"**

Brutti tempi per i fruttivendoli

Adesso tocca alle NOSTRE mele! Questi fanatici "Crash Bandicoot" sono stati avvistati anche in Italia. Le varie associazioni contadine hanno chiesto alla polizia di proteggere gli alberi di mele. Una soluzione potrebbe essere quella di fargliele trovare già morsicate, ma forse neanche questa è la strada giusta. Per il momento nessuno può dire quale sarà il futuro della mela italiana.

CRASH BANDICOOT. SOLO PER PLAYSTATION.



SONY PlayStation

Per essere aggiornato sulle novità PlayStation invia il coupon compilato a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

© 1996 Naughty Dogs. NAUGHTY DOG Inc. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Città _____ Prov. _____ CAP _____

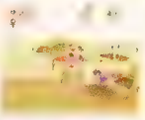
Età _____ Telefono _____

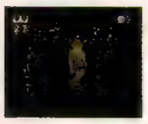
Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n° _____ giochi.

I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat / Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri _____

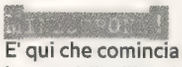
SC

Pandemonium

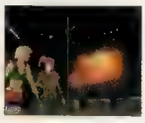


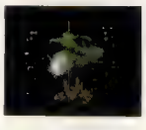


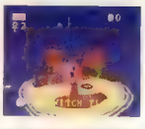
Dopo circa un anno di inattività sul fronte delle uscite, la Crystal Dynamics si ripresenta ai possessori della console di casa Sony con un nuovo platform che rappresenta il primo titolo appositamente sviluppato per PlayStation da questa software house nata dal progetto 3DO. Nonostante la giovane età e i pochi titoli finora convertiti, l'esperienza accumulata con *Gex* in sinergia con elmenti innovativi tratti dai platform più moderni (quindi elementi "classici" visto che sono già copiati), promettono di esplodere in un pandemonio sulle vostre PlayStation.
In effetti il pandemonio sembra inevitabile quando un giullare, una trapezista e un pupazzo da ventriloquo si trovano a giocare con un libro di incantesimi dimenticato da un mago probabilmente ubriaco, anzi sicuramente ubriaco visto che solo un mago in preda ai fumi dell'alcol può dimenticarsi del suo prezioso libro! Ed ecco che avviene il disastro: un incantesimo di evocazione sfugge al loro controllo e si pappa un'intera cittadella... Comincia *Pandemonim*!



E' qui che comincia l'avventura, lunga 18 livelli, volta a riportare tutto alla normalità e a farci guadagnarci anche qualcosina: infatti l'obiettivo (a parte liberare la cittadella dalle fauci della schifezza che abbiamo evocato) è quello di raccogliere tutte le monete presenti nei vari livelli, grazie alle quali potremo incamerare una bella serie di vita extra. Le monete hanno differente colore e a ognuno corrisponde un valore: verdi 1, rosse 5 e viola 25. Il sistema migliore per raccoglierle è legato all'abilità nel saltare propria dei due personaggi che possiamo controllare: Nikky e Fargus. La prima è un'equilibrista di professione e lo dimostra ampiamente con la capacità di

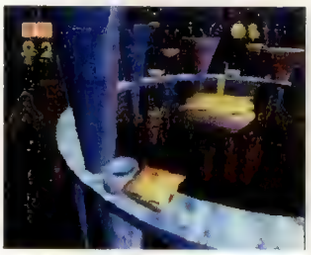




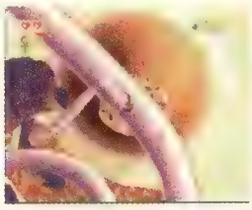
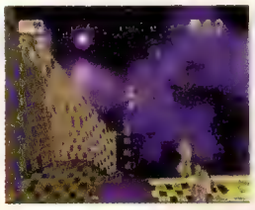
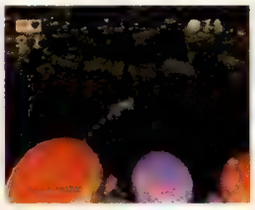


Titolo : PANDEMONIUM
Casa : CRYSTAL D.
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1
Genere : PLATFORM

CHISSÀ DOVE CI PORTA QUEL POZZO?

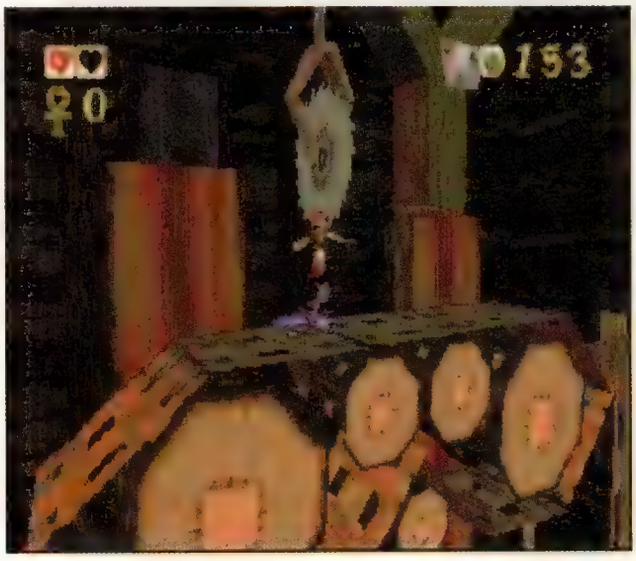


eseguire salti doppi. Il secondo invece, essendo giullare, è bravissimo a piroettare e in generale agitarsi come un folle accompagnando il tutto con dei versacci, mossa utile per liberarsi dai nemici. E' importante sottolineare la possibilità di scegliere con quale personaggio affrontare ciascun livello; ovviamente si può portare a termine il gioco usandone solo uno. L'impressione generale è però che i due personaggi rappresentino il livello di difficoltà: facile la donna, difficile l'uomo. Insomma, per farla breve, la parola d'ordine del gioco è: saltare, saltare, saltare! Ah sì, e sparare ogni tanto, specie a certi esserini che vi smocciano addosso delle zanzare (non è vero, le sparano con una cerbottana, ma il rumore è quello di uno starnuto!). Solitamente i cattivelli non inseguono il personaggio, ma si limitano a pattugliare le loro aree. Ci sono però delle eccezioni: ad esempio un incrocio tra un mastino e un coccodrillo (l'aspetto è quello di un coccodrillo, ma corre e abbaia!) che non vi darà pace per quasi un livello intero. Ovviamente il pischello sarà completamente invulnerabile e l'unica possibilità che avrete di eilimnarlo sarà quella di congelarlo e poi ridurlo in pezzettini, alla *Terminator 2*.
Gli spari sono tre: uno congelante, appunto, uno distruttivo, e l'ultimo rimpicciolente grazie al quale potremo calpestare le varie creaturine che ci bloccano la strada. Detto ciò è bene sottolineare che in alcuni casi i vari nemici dovranno essere utilizzati a mò di trampolini, quindi prima di sparare è bene capire la struttura dei vari schemi. Lungo i diciotto livelli, costellati da insidiosi nemici, si incontrano numerosi marchingegni, quali trampolini, teletrasporti, funghi bumpers (come quelli dei flipper), correnti di aria calda, e altre diavolerie atte a spedire il personaggio verso l'alto. Ovviamente a saperle sfruttare si raggiungono consistententi quantità di monete, ma anche schermi bonus abbastanza particolari come quello dove sparando a un bersaglio si ottiene una pioggia di monete dalla bocca soprastante. Un altro modo per accedere a sezioni bonus è quello di raccogliere delle chiavi che vi permetteranno di raggiungere parti di schermo altrimenti inaccessibili. In principo tutto ciò risulta piuttpsto semplice, ma in seguito risulta più complicato comprendere cosa accade sullo schermo.

PER ELIMINARE QUELL'INFAME DEL BIGBOSS RITRATTO QUI A FIANCO DOVRETE FARLO ARROSTO LANCIANDOGLI UNA SERIE DI FIREBALL, COME SE STESTE GIOCANDO A STREET FIGHTER.

Dopo tanto salire è necessario anche scendere e quindi cosa c'è meglio di un bello scivolo? Gli scivoli sono le sezioni più veloci, colorate, divertenti e incasinate dell'intero gioco; nei primi livelli potrete cimentarvi solo con dei brevi assaggi, ma in alcuni stage sezioni intere di contorti e scivolosi ripiani inclinati attendono i nostri eroi. Capita di incontrare anche dei cancelli che permettono di trasformarsi in una rana (che salta altissima, proprio come... una rana, appunto), un drago (svolazza e sputa fuoco), una tartaruga (si rinchiude nel suo guscio che ripara dai colpi avversari) e un rinoceronte (quando prende velocità abbassa il corno e spaccia chiunque si trovi sulla sua strada, anche il temibile coccodrillo che abbaia!). Tutto qui? No, ci sono anche tre big boss (come potrei definirli altrimentivisto che non sono mostri di fine livello, ma livelli interi?), elimininabili solo sfruttando gli elementi del fondale in cui si trovano. Il più temibile dei tre è il guardiano del fatidico diciottesimo e ultimo livello... Era chiaro no?



Le Note Gaudenti

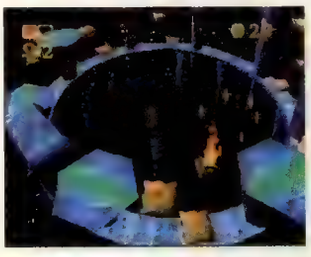
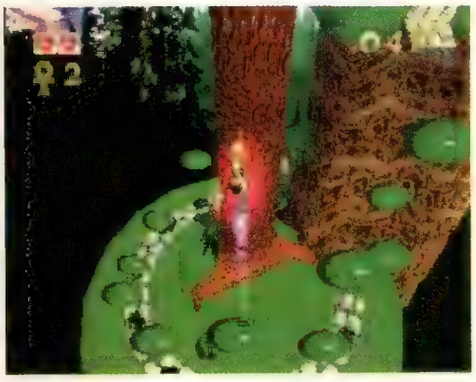
La principale innovazione introdotta in ***Pandemonium***, rispetto a quanto descritto finora, è il 3D e soprattutto il modo in cui è gestito. Nonostante l'ambiente di gioco sia lineare (ci si muove a destra e sinistra), la telecamera si sposta continuamente: segue il personaggio, lo precede, ruota attorno agli oggetti e allarga estringe il campo senza mai staccare bruscamente l'inquadratura, e soprattuttosenza lasciare angoli ciechi o mozzare la visione di gioco. Capita a volte di trovarsi dinnanzi a strapiombi o sezioni che paiono senza speranza, ma è sufficiente tirare il fiato e lanciarsi nel vuoto (male che vada si perde una vita, anche se non mi e mai successo) e darete un taglio alla situazione opprimente da cui si proveniva. In parole povere buttatevi che sotto c'è terreno solido su cui poggiare i piedi. Insomma una regia perfetta che regala momenti emozionanti e dona un grande stile alla giocabilità di questo titolo. Ed è proprio la giocabilità che rende accattivante questo prodotto: certo, il sistema di controllo risulta piuttosto complesso, ma una volta che ci avrete fatto la mano potrete dare libero sfogo a classe, eleganza e buon gusto e tutto questo per deliziare chi assiste alle acrobazie del personaggio, o per soddisfare quella componente narcisista propria dell'ego di qualsiasi giocatore. Inoltre, a seconda della percentuale di monete prese in ogni livello (e senza stile ed eleganza non se ne prendono molte) si accede a differenti livelli bonus, coloratissimi e di pregevole fattura. Infatti anche la grafica è eccezionale: sfondi coloratissimi si miscelano al paesaggio tridimensionale ricco di sorgenti luminose (un livello vede parte del percorso inondata dalla rifrazione di luci dei cristalli rotanti, vostri perfidi nemici). Inutile dire che anche i personaggi e tutti i vostri nemici sono realizzati con poligoni splendidamente texturizzati e il tutto gira fluidamente senza il minimo sentore di rallentamenti.

Le Note Dolenti

Che dire? La grafica è, a tratti, splendida, e comunque brillante; i livelli sono sempre più belli con l'avanzare nel gioco, il sonoro non è eccezionale, ma comunque piu' che decente... Il punto è che non c'è, inquadrature a parte, niente di nuovo; anzi la prima impressione èquella di giocare a ***Donkey Kong Country*** o a ***Nights***. Un'altra grave mancanza è data dall'impossibilità di giocare in due: un gioco di questo tipo avrebbe tratto il massimo dalla sfida in contemporanea, magari tramite cavo link, tra due giocatori. Ne sarebbe risultata una gara in velocità, precisione, stile ed abilità tale da far impallidire ***Doom*** e ***Ridge Racer***. Così ***Pandemonium*** rappresenta un ottimo esempio di programmazione, di rispetto e attenzione alla giocabilità, e di gusto estetico: è "solo e semplicemente" un platform coi fiocchi e la migliore alternativa possibile a ***Crash Bandicoot***.

GOBBO

SI RINGRAZIA
ACTION GAME
PER IL CD.

Commento **Un platform d'eccezione che non teme confronti. E' veloce, colorato e soprattutto molto divertente. Della giocabilità fa il suo punto di forza principale, coadiuvandola con una grafica d'eccezione, purtroppo a discapito dell'originalità... Vabbé, nessuno è perfetto.**

FOTO DI GRUPPO DAVANTI A UN LIBRO MAGICO.

RINOCERONTE IN FUGA SU SCHELETRO FOSSILE.

Pro...

- *Design brillante dei livelli*
- *"Regia" eccellente delle telecamere*

Contro...

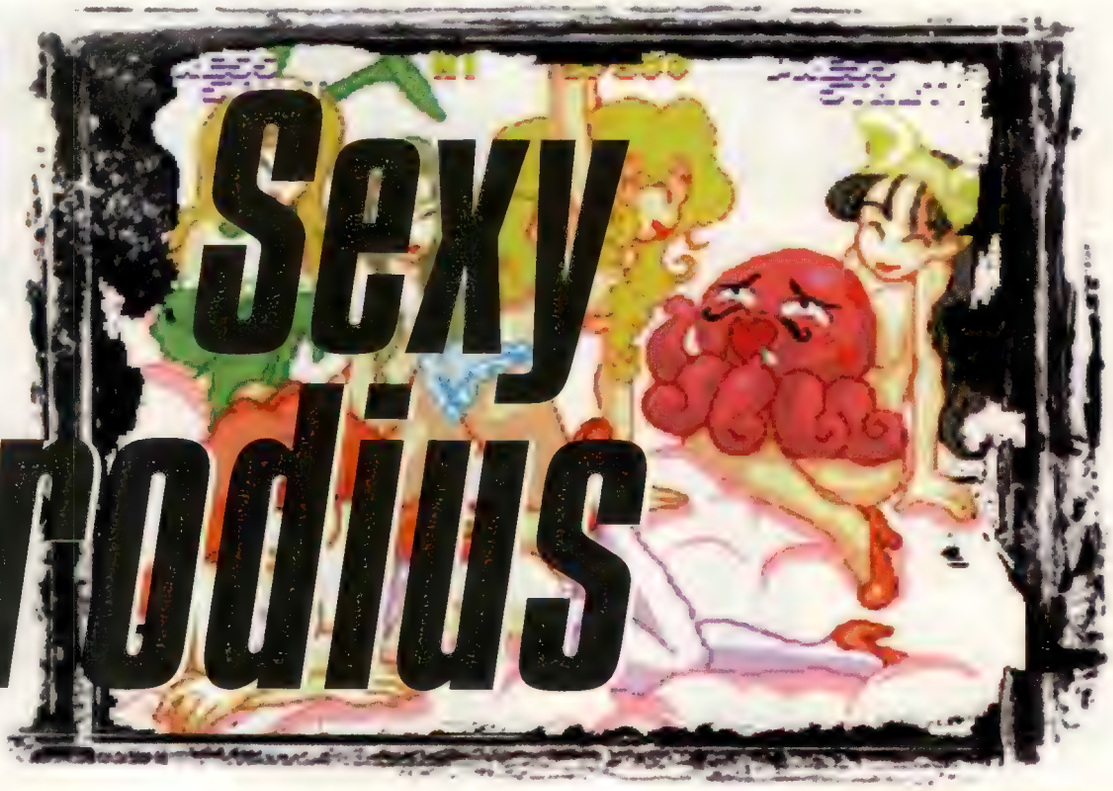
- *Non è possibile giocare in coppia*
- *Provoca assuefazione*

La Pagella...

Grafica	**94**
Sonoro	**84**
Giocabilità	**93**
Longevità	**90**
Originalità	**63**

92

Sexy Parodius

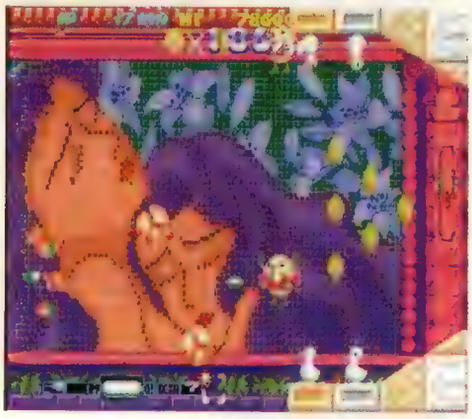


HO SEMPRE SOGNATO DI AVERE IL BAGNO PIASTRELLATO IN QUESTO MODO... MA DA DOVE PIGLIANO LE IDEE I DESIGNER KONAMI? TROPPO ACIDO, SECONDO ME...

Nel vasto e variegato panorama degli sparatutto, *Gradius* può essere senz'altro considerato come uno dei titoli guida, parlando di shooters a scorrimento orizzontale. Certo che prima di lui la strada venne spianata da classici del calibro di *Vanguard* o *Scramble*, ma in questo caso ci inoltriamo in pura preistoria e di sicuro non saranno in molti a ricordarsene. Fu così, che sfruttando la fama e notorietà propri di *Gradius*, Konami tentò di bissare il successo con un gioco che in pratica ne rappresenta la parodia, *Parodius* per l'appunto. Se lo schema di gioco e la struttura dei livelli erano identici alla controparte "seria", lo stesso non si poteva dire per l'ambientazione e i personaggi che, neanche a farlo apposta, erano a dir poco demenziali. Dopo la versione Super Nes, anche PlayStation beneficiò di una conversione, ma a dire il vero, con scarsi risultati: a parte qualche colore in più infatti, *Parodius* su PS-X era troppo simile alla versione per la console Nintendo, rallentamenti compresi.

Naturalmente Konami non fece una bella figura e ricordo chiaramente che il gioco contribuì non poco a diffondere i pareri negativi dei maligni: PlayStation andava forte con i poligoni, ma era una mezza cartuccia alle prese con sprites e parallasse.

Fortunatamente la storia ha ampiamente smentito queste voci e anche la stessa Konami ha deciso di rimediare ai propri errori con l'uscita di questo nuovo capitolo o sequel denominato *Sexy Parodius*.



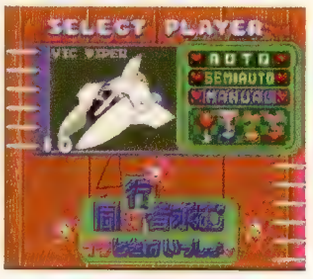
Titolo : SEXY PARODIUS
Casa : KONAMI
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO

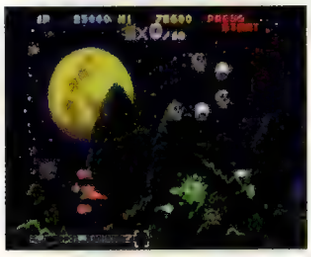
I'm Too Sexy For This Game...

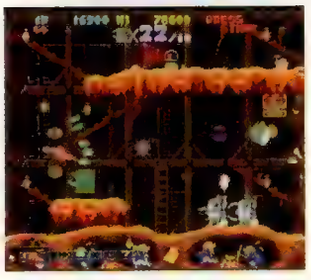
In pratica, come suggerisce il nome stesso, si tratta di una versione arrangiata di *Parodius*, nella quale trovano spazio elementi sexy, a dire il vero molto discreti.

Naturalmente lo stile usato è molto giapponese, ma non pensate di trovare all'interno del gioco immagini hard in pieno stile Cicciolinano & Co., perchè sareste completamente fuori strada!

Qualche donnina nuda fa bella mostra di sè nel corso dei livelli o nelle frequenti scenette di intermezzo alla fine degli stessi, ma si tratta di nudità molto soft, contando anche che il target medio del titolo non è certo quello di un pubblico di ultraquarantenni assatanati. Ad ogni modo, *Sexy Parodius* coglie nel segno e riesce a rinnovare in maniera pregevole gli schemi imposti dal predecessore. Innanzitutto la cosa che salta più all'occhio parlando di miglioramenti è senza ombra di dubbio la grafica. Come nella tradizione questa rimane in due dimensioni, ma rispetto a *Parodius* questa versione sexy offre una qualità delle immagini notevolmente superiore: oltre a un maggior numero di colori per esempio, la quantità di sprite su schermo è indubbiamente cresciuta, così come la complessità dei fondali e il numero di effetti grafici impiegati. Eccezion fatta per il primo stage (a dire il vero non molto complesso) i vari livelli hanno subito una cura ricostituente lodevole, a base di parallasse, zoom e animazioni di tutto rispetto. Ogni stage è letteralmente infarcito di particolari e simpatiche trovate, tanto che è consigliato mettere il gioco in pausa, per godere appieno di tutte le animazioni presen-







ti nel game. Cosa dire poi della varietà di nemici e personaggi avversari, veramente impressionante? Tutto è estremamente buffo e cartonesco, ma la qualità grafica di ogni singolo avversario non può lasciare indifferenti i seguaci di questo genere (alcuni boss di fine stage sono veramente enormi e ottimamente animati). Nella maggioranza dei casi, il grande miglioramento grafico viene realizzato a discapito della velocità di gioco e quindi della giocabilità, ma questa volta i rallentamenti sono praticamente inesistenti, anche giocando in due.

V.M.18

Parlando di elemento sfida e di conseguente longevità, devo dire che in questo caso siamo messi veramente bene. *Sexy Parodius* è corredato da un set di otto personaggi selezionabili fin dall'inizio (e scusate se è poco), ma quello che più mi è piaciuto è la struttura dei livelli stessi che, a dire il vero, è differente da quella proposta dalla concorrenza. Per superare gli stage ed arrivare alla fine del gioco, non è sufficiente distruggere i nemici ed evitare i loro attacchi: ogni livello infatti, racchiude un obiettivo o sotto-missione senza le quali non potrete avere accesso alla sezione successiva. In caso contrario la sequenza dei livelli continuerà ugualmente ma arrivati alla fine, non potrete confrontarvi con l'ultimo boss (che bel pezzo di boss...) e non potrete quindi ultimare il gioco. Gli obiettivi sono di vario tipo: superare un livello in un determinato tempo limite, raccogliere un certo numero di monetine o ancora blastare un certo numero di nemici (dello stesso tipo) e cose di questo genere. Il compito non è certo facile, anche perchè gli avversari risultano agguerriti persino ai livelli più bassi di difficoltà, ma sono sicuro che questo non può essere considerato come difetto e farà piacere a tutti gli appassionati della saga.

Vi Ricordate Rosso Li Sera?

Sempre a proposito di livelli *Sexy Parodius* è strutturato in sei stage principali, ma in realtà questo numero è destinato a crescere nel caso che gli obiettivi prima elencati vengano portati a termine con esito positivo: è allora che nuovi livelli inediti fanno la loro comparsa sommandosi agli altri per un totale di otto (o forse più?!). Un'altra trovata che di certo aumenta la varietà e stimola a rigiocare il titolo anche una volta finito, è senz'altro la pletora di personaggi selezionabili (tra cui anche la mitica navicella di *Gradius*) e degli armamenti e power-up disponibili. Raramente mi è capitato di incontrare un gioco simile: il numero di armi e livelli di potenziamento è elevatissimo, tanto da permettere al giocatore di configurare il personaggio in modo migliore, in funzione dei livelli e quindi delle situazioni differenti. Per descriverle in dettaglio, occorrerebbe un box di almeno tre pagine, ma vi basti sapere che il loro numero è semplicemente statosferico! Musicalmente,

I NEMICI DI PARODIUS GIÀ ERANO STRANI PER CONTO LORO, FIGURIAMOCI IN UNA VERSIONE SEXY... BECCATEVI QUESTO NEMICO DI FINE LIVELLO: OGNI COMMENTO È ASSOLUTAMENTE SUPERFLUO...

Sexy Parodius è molto orecchiabile e i vari temi sono indicati e ben si sposano con la filosofia demenziale del titolo e lo stesso discorso vale anche per gli effetti sonori. Se stavate cercando uno sparatutto originale e diverso dal solito... Beh, l'avete trovato: *Sexy Parodius* è un gioco davvero molto valido!

MAX

Si ringrazia **GameLand** *per il CD.*

Commento **Dopo il torpore iniziale, Konami sembra aver ingurgitato un grosso quantitativo di caffè, capace di risvegliare il potere bidimensionale, sopito da molto tempo. Con questo *Sexy Parodius* (anche il nuovo episodio di *Castlevania* dovrebbe essere vicino al completamento), la casa giapponese non ha certamente compiuto miracoli di programmazione, ma ha comunque dimostrato un notevole impegno nel confezionare il prodotto. Per tutti i fan di *Gradius* e *Parodius*, questo titolo è decisamente imperdibile, ma anche per gli altri rappresenta un interessante diversivo ai soliti sparatutto. *Sexy Parodius* ha una grafica molto carina e in alcuni stage la sua complessità aumenta a livelli notevoli, ma anche la struttura stessa del gioco è stata leggermente rivista, per assicurare una longevità senz'altro maggiore. Per il resto lo stile demenziale e le musiche, otto personaggi selezionabili, una marea di power-up e tempi di caricamento brevissimi, completano il quadro in maniera positiva.**

Pro...

- *Graficamente esilarante*
- *Semplicemente giocabilissimo*

Contro...

- *Stile grafico "da 16-bit"*
- *Look troppo demenziale per alcuni*

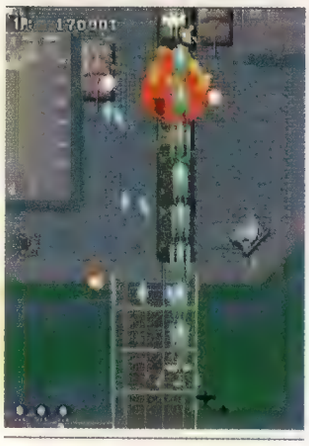
La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**90**
Longevità	**88**
Originalità	**90**

88

Strikers 1945

Nonostante la grafica poligonale sia ormai sulla bocca di tutti e stia velocemente espandendosi in tutti i giochi, il settore bidimensionale continua a rappresentare un'alternativa troppo importante per essere droppata dall'oggi al domani. Anche se la moda del poligono sembra intenzionata a dominare le scene del prossimo futuro infatti, alcune software house (per lo più giapponesi) continuano a seguire le loro radici con la produzione di sani e genuini titoli in 2D. La Atlus ad esempio, è dell'opinione che poligoni e textures non siano necessariamente sinonimo di divertimento e prosegue per la sua strada, con l'uscita di questo *Strikers 1945*, sparatutto verticale appartenente alla vecchia scuola "*Raideniana*". Come schema di gioco e concept *Strikers 1945* è tutt'altro che originale, richiamando alla memoria una miriade di produzioni analoghe, di cui il vecchio *Raiden* non è che la punta dell'ice-berg.
Come al solito quindi, si tratterà di inoltrarsi con il proprio mezzo attraverso una serie di stage dalla difficoltà crescente, cercando di colpire e distruggere quasiasi cosa si muova sullo schermo. A differenza di molti suoi colleghi ambientati in un fantomatico futuro, *Strikers 1945* trasporta il giocatore in piena seconda guerra mondiale, dove una misteriosa organizzazione, trama loschi progetti sul destino del mondo.

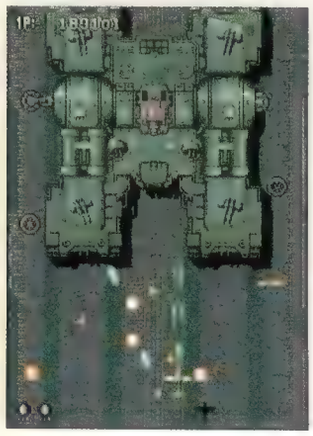


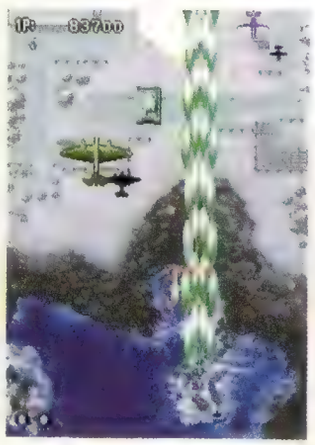
Titolo : STRIKERS 1945
Casa : ATLUS
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : SPARATUTTO

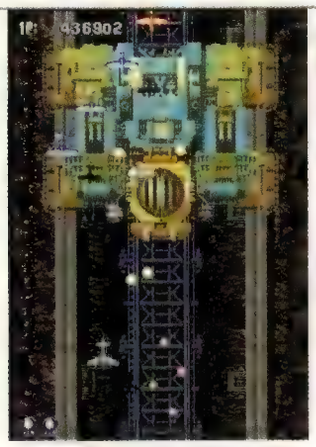
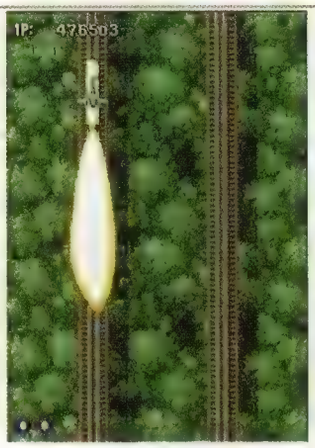
Che Storia!

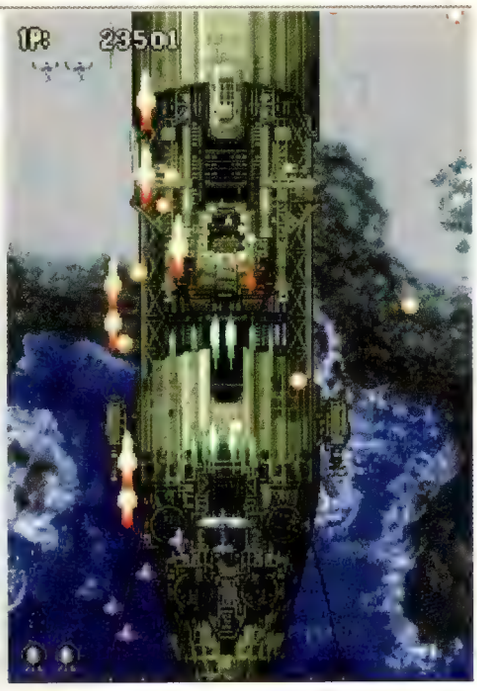
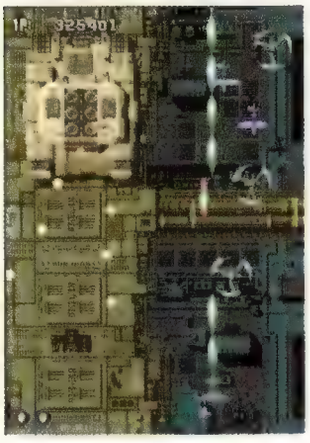
In poche parole la misteriosa cricca è questa volta composta da ufficiali corrotti, provenienti dalle più svariate nazioni e decisi, grazie al particolare momento storico, ad approfittare della situazione a loro favore. Il nome della società segreta in questione, *C.A.N.Y.*, non è certo uno dei più entusiasmanti, ma questi particolari non sono di certo rilevanti per la valutazione di un gioco. In ogni caso, la *D.A.S.* (Dark Anarchy Society) del mitico *In the Hunt*, era sicuramente più affascinante... Comunque sia, questa banda di megalomani è ottimamente attrezzata tanto è vero che il giocatore si troverà ben presto costretto a confrontarsi con nemici veramente pericolosi. Anche se l'anno corrente è il 1945 infatti, l'arsenale bellico avversario è veramente avanzato e fornito di armamenti e mezzi d'assalto molto pesanti.
Naturalmente, le maggiori potenze militari sono a conoscenza di questo complotto e decidono di reagire, reclutando una squadra scelta dei migliori piloti disponibili e organizzando una missione speciale, chiamata appunto *Strikers*. A voi il compito di pilotare uno dei cinque aerei a disposizione, cercando di porre fine ai loschi progetti nemici.
Anche se *Strikers 1945* è pur sempre uno sparatutto verticale vecchio stampo, il gioco è strutturato in maniera diversa rispetto ai soliti schemi: la sequenza dei livelli è per esempio casuale, quindi ogni partita risulti abbastanza diversa dalle altre. Un'altra caratteristica abbastanza interessante è

LE ARMI A NOSTRA DISPOSIZIONE, ANCHE SE NON PARTICOLARMENTE ORIGINALI SONO ABBASTANZA NUMEROSE E HANNO QUASI SEMPRE UN NOTEVOLE IMPATTO VISIVO.





data dalla limitata lunghezza dei livelli che racchiudono però una massiccia dose di violenza und esplosioni assortite.
Il numero dei mezzi risulta molto elevato e grande attenzione è stata dedicata ai guardiani di fine livelli: tra mid-boss e boss di fine stage ce n'è davvero per tutti i gusti.

Psycho Maniaks

Con la produzione di *Gunbird*, divertente sparatutto ispirato ad una famosa serie giapponese, Atlus aveva già dato prova di sè, collaborando con la Psikyo e realizzando uno shooter molto valido, che a dire il vero presenta molti punti in comune con questo *Strikers 1945*. Certo, *Gunbird* aveva una grafica più fumettosa e colorata, ma allo stesso tempo anche più complessa. Inspiegabilmente però, la versione PlayStation provata il marzo scorso non era dotata dell'opzione arcade e quindi l'immagine non era visualizzata a tutto schermo, con risultati abbastanza deludenti.
Questa volta, *Strikers* è equipaggiato con questa splendida opzione, che consente di ribaltare il TV su un lato e godere di una schermata identica alla versione arcade. La grafica di *Strikers* è degna di nota e, anche se i fondali sono abbastanza semplici e praticamente privi di effetti di parallasse, gli sprite sono ottimamente definiti e animati senza rallentamenti di sorta.
Chiaramente giocando in due l'azione perde un po' di velocità, ma si tratta di slow-down moderati e non molto fastidiosi.
Gli elementi più impressionanti sono senz'altro i boss di fine stage: oltre alla mole massiccia infatti, i guardiani presentano un design curato, al quale si affiancano trasformazioni degne di nota.
Certo, una cosa dev'essere chiara: non siamo alle prese con *Raiden II*, ma in diversi aspetti *Strikers 1945* può tranquillamente rivaleggiare con il titolo di casa Seibu, senza complessi di inferiorità.

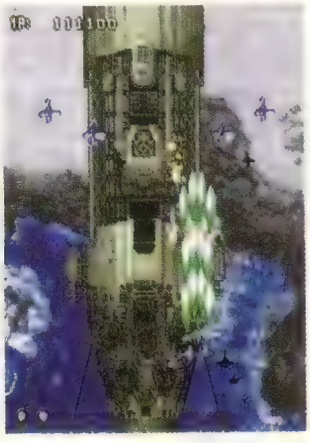
5 mezzi sono meglio di 2 interi

Come accennato in precedenza *Strikers* offre cinque aerei è equipaggiato con armamenti del tutto diversi, il che va a tutto vantaggio della longevità. Infatti, oltre alla natura random dei vari stage, il numero di aerei in vostro possesso stimola a rigiocare il titolo, anche una volta finito.
Come in ogni buon sparatutto che si rispetti poi, non mancano power-up e smart bombs, per togliersi dai guai nei momenti più difficili. Per quanto riguarda il livello di difficoltà, *Strikers* è abbastanza impegnativo e, nonostante sia possibile scegliere il livello di difficoltà fra sette, già al quarto il volume di fuoco sullo schermo raggiunge velocità ragguardevoli.
Con l'aumentare della difficoltà aumenterà anche la resistenza nemica ai vostri colpi tanto è vero che a livello sette i boss di fine stage vi sembreranno praticamente indistruttibili.
Tutto questo gioca sicuramente a favore di *Strikers 1945*, un titolo non certo originalissimo, ma che di certo rappresenta un acquisto consigliato per ogni *shooting game fan*, che si rispetti.

MAX

I NEMICI DI FINE LIVELLO SONO UNO SPETTACOLO DA VEDERE (E DA ABBATTERE). UN SOLO CONSIGLIO: NON SELEZIONATE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ MASSIMO ALLA PRIMA PARTITA...

Si ringrazia
Virtudo
per il CD.



Commento **Anche se *Raiden Project* e *In the Hunt* continuano a dominare la personalissima (e contestabilissima) classifica del sottoscritto, questo *Strikers 1945* ha tutte le carte in regola per ben figurare, facendosi giocare con notevole soddisfazione anche a distanza di tempo. Come per i titoli sopracitati, siamo alle prese con una perfetta conversione del formato arcade e questa non è certo cosa di poco conto. Un buon numero di livelli dalla sequenza variabile, cinque aerei selezionabili, un fottio di nemici e soprattutto boss di fine livello come se piovessero, sono tutti elementi di questo game ai quali si affiancano un'ottima giocabilità, grafica di tutto rispetto e un sonoro all'altezza della situazione. Per i più esigenti è anche possibile ribaltare il televisore e godere di un immagine a tutto schermo identica a quella da sala, ma mi raccomando, non provate strani esperimenti con il 30" del salotto (un consiglio da amico...). Tirando le somme, *Strikers 1945* è un solido e divertente sparatutto che, nonostante l'inflazionato schema di gioco, risulta divertente e indicato per tutti gli appassionati del genere. Come cita il manuale di istruzioni: "a simple yet complex game for people of any age!".**

Pro...

- *Struttura dei livelli casuale*
- *Cinque mezzi selezionabili*

Contro...

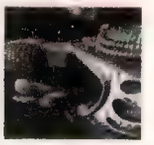
- *Poca originalità*
- *Schema di gioco stravecchio*

La Pagella...

Grafica : **85**
Sonoro : **84**
Giocabilità : **90**
Longevità : **92**
Originalità : **69**

86

GridRun



Molto probabilmente parecchi di voi avranno già sentito parlare di *GridRun*, magari credendo che si trattasse di una versione per PlayStation del mitico *GridRunner*. Sfortunatamente però questo titolo non ha nulla a che fare con il vecchio classico a 8-bit creato dall'imperituro Jeff Minter, anche se bisogna ammettere che quest'ultima fatica targata Virgin vanto lo stesso feeling di molti vecchi giochi per Commodore 64. Detto ciò, possiamo finalmente passare ad analizzare il gioco vero e proprio. Così come in molti altri titoli similari, *GridRun* risulta caratterizzato da una struttura organizzata a livelli nei quali il vostro compito sarà semplicemente riuscire di conquistare un certo numero di bandierine. Facile? Beh, aspettate a dirlo! Tanto per cominciare, non sarete i soli impegnati in questa titanica impresa: infatti oltre a voi le varie arene saranno impestate da agguerritissimi avversari che faranno di tutto per riuscire ad accaparrarsi il numero di stendardi necessario a conquistare la vittoria. Inoltre, per render il tutto ancora più movimentato, ogni contendente potrà raccogliere le varie bandierine solo a patto che non sia stato "colpito" dall'altro giocatore. Detto in parole povere questo *GridRun* non è altro che una sorta di "ce l'hai" virtuale nel quale, a turno, uno dei due player presenti sullo schermo si vedrà costretto ad inseguire il proprio avversario lungo i vari schemi di gioco nel tentativo di parcheggiargli una bella manata proprio sul coppino così da poter riprendere la sua corsa alla conquista delle varie bandierine! Davvero una bella storia...

Fire Bomber

A questo punto però sorge spontanea una domanda ovvero: "Com'è possibile riuscire a mettere fuori gioco il proprio avversario?". Beh ragazzi, la risposta è abbastanza semplice, infatti avrete a disposizione una vasta serie di gadget con i quali potrete mettere fuori causa il vostro antagonista. Questi saranno costituiti da un'utilissima pistola paralizzante, da alcune mine, da acceleratori di velocità oltre che dalla capacità di creare delle sorte di passerelle virtuali che vi consentiranno di superare i vari crepacci sparsi qua e là lungo i vari livelli di gioco. Oltre a questi simpatici gingilli saranno presenti una serie di bonus più "classici" che, come avviene sempre in questi casi, saranno costituiti dai soliti speed-up ai quali si affiancheranno una serie di incantesimi che vi consentiranno di rallentare o teletrasportare il vostro avversario in una particolare zona dello schermo. Inoltre lungo i vari livelli potrete raccogliere delle clessidre grazie alle quali racimolare il tempo che vi consentirà di giocare allo schema bonus che si trova alla fine di ogni livello.

Walking Around

I vari livelli che costituiscono il mondo di *GridRun* sono composti da una serie di blocchi colorati. Occasionalmente vi potrà capitare di imbattervi in alcuni dislivelli (che però non influenzeranno minimamente la meccanica di gioco) ai quali si affiancheranno una serie di sezioni raggiungibili solo tramite l'ausilio di alcune piattaforme semoventi. Si tratta quindi di una struttura di gioco estremamente semplicistica che ricorda molto alcuni vecchi titoli a 8-bit. Infatti, nonostante la buona qualità grafica che caratterizza i vari schemi e il buon numero di avversari, questo *GridRun* non presenta elementi in grado di variare la struttura di gioco in maniera sostanziale, rendendo così il tutto piuttosto monotono e ripetitivo. Inoltre, a rendere quest'ultima fatica targata Virgin ancora più frustrante, abbiamo anche una serie di bug piuttosto fastidiosi come, per esempio, quello che si verifica quando toccate un avversario. Molto spesso accade che il vostro contendente, una volta "toccato", rifaccia la propria comparsa sullo schermo a due passi dal vostro personaggio, riducendo così il tutto ad una mera serie di inseguimenti senza capo né coda! Questo fatto contribuisce a rendere l'azione di gioco, già non esaltante, ancora più caotica e confusionaria facendo scendere di parecchio il voto di un titolo che, se fosse stato maggiormente curato, avrebbe potuto indubbiamente rappresentare un buon acquisto per tutti i fan degli action game stile *Bomberman*.

END

Commento **Si dice che non bisognerebbe mai giudicare un libro dalla sua copertina. Beh, io mi sono letto tutto il libro e devo dire che la copertina ci pigliava alla grande. In altre parole, a vedere *Grid Run* sembra un gioco superato e in effetti è proprio così. Monotono, ripetitivo, piatto... Sì, c'è il modo a 4 giocatori contemporaneamente... ma poi?**

Pro...

- *Modalità a 4 giocatori*
- *A tratti divertente*

Contro...

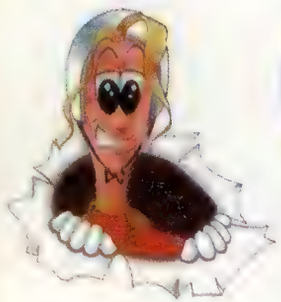
- *Numerosi bug fastidiosi*
- *Monotono e ripetitivo*

La Pagella...

Grafica	**76**
Sonoro	**67**
Giocabilità	**78**
Longevità	**42**
Originalità	**80**

64

Titolo : **Grid Run**
Casa : **Virgin**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1 – 4**
Genere : **Azione**



GAME STORE

FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47

SEGA SATURN

DISPONIBILE NINTENDO 64 + GAMES

GAMES SATURN

ALIEN TRILOGY	£. 109.000
CASPER	£. 99.000
DAYTONA CIRCUIT EDITION	£. 109.000
DRAGON HEART	£. 119.000
FIFA 97	£. 105.000
FIGHTING VIPERS	£. 119.000
MANX T. T.	£. 109.000
PGA 97	£. 105.000
PROJECT OVERKILL	£. 109.000
SEGA RALLY	£. 119.000
SONIC 3D	£. 119.000
STREET FIGHTER ZERO 2	£. 119.000
TOMB RAIDER	£. 105.000
TONSHINDEN HURA	£. 119.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	£. 99.000
VIRTUA COP 2	£. 139.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	£. 119.000
VIRTUAL ON	£. 109.000

GAMES PLAY STATION

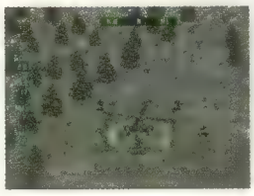
ANDRETTI RACING	£. 119.000
BUBBLE BOBBLE	£. 89.000
BUST A MOVE 2	£. 95.000
CASPER	£. 99.000
CRASH BANDICOOT	£. 105.000
DARK STALKER	£. 99.000
DESTRUCTION DERBY 2	£. 105.000
DIE HARD TRILOGY	£. 109.000
FIFA 97	£. 105.000
FINAL DOOM	£. 109.000
FORMULA UNO	£. 105.000
INTER, SUPER STAR SOCCER	£. 105.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	£. 105.000
NFL 97	£. 105.000
NHL 97	£. 105.000
PETER SAMPRAS TENNIS	£. 105.000
PROJECT OVERKILL	£. 109.000
SIM CITY	£. 119.000
TEKKEN 2	£. 105.000
TIME COMANDO	£. 105.000
TOMB RAIDER	£. 105.000
TUNNEL B1	£. 105.000
WIPE OUT 2097	£. 105.000
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	£. 105.000

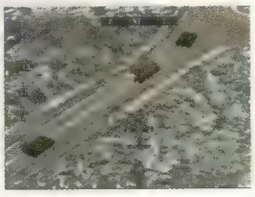
VIENI A TROVARCI
nel nuovo punto
vendita in
Via Baracca, 47
FIRENZE

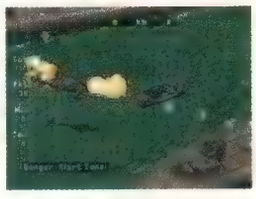
SONY
PLAY STATION

Titolo : SOVIET STRIKE
Casa : EA
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1
Genere : SHOOT 'EM UP

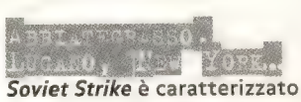
Soviet Strike







Dopo aver imperversato sulle console di mezzo mondo la EA ha finalmente deciso di sviluppare un episodio della sua famosissima serie *Strike* sulle nuove console a 32-bit, fondendo insieme una nuova e scintillante veste grafica con una struttura di gioco ormai ampiamente collaudata. I vecchi fondali in bitmap sono stati infatti sostituiti da una serie di ambientazioni di qualità fotorealistica che hanno consentito ai programmatori della EA di dare vita a una serie mondi 3D composti da deserti, lande ghiacciate, oceani e città assortite. Il risultato ottenuto è veramente impressionante: pensate, vi troverete a vagare per tutta una serie di livelli altamente suggestivi nei quali ogni elemento agirà in maniera completamente autonoma e sui quali avrete pochissimo controllo almeno fino a quando non deciderete di utilizzare l'arsenale del vostro elicottero! Da quel preciso istante infatti davanti a voi si spalancheranno le porte dell'inferno. Gli allarmi cominceranno a suonare all'impazzata. Centinaia di soldati nemici si dirigeranno verso le loro postazioni per tentare di fermare la vostra avanzata e, in men che non si dica, la quiete e la calma del paesaggio saranno rotti da un'interminabile serie di esplosioni e detonazioni assortite. Ancora una volta quindi la serie *Strike* ritorna ad essere sinonimo di distruzione solo che, questa volta, a rischiare la pelle non saranno i possessori di Mega Drive o Super Nes bensì quelli del 32 bit targato Sony! Come si dice sempre in questi casi: un po' per uno non fa male a nessuno!



Soviet Strike è caratterizzato dalla presenza di ben cinque scenari principali ognuno dei quali risulta composto da una serie di sotto-missioni. Dal round iniziale in Crimea, fino al gran finale che avrà come teatro la Piazza Rossa di Mosca, i vari fondali sui quali ci troveremo a vagare offriranno un panorama e paesaggi altamente suggestivi. Inoltre ognuna di queste locazioni sarà anche caratterizzata da un particolare set di mezzi nemici. La Crimea per esempio, essendo flagellata da terribili tempeste di neve, sarà popolata da una vasta serie di piccoli yeti che si muoveranno a bordo di guizzanti motoslitte. Carri arma-

EHI, MA CHE CAVOLO STA FACENDO IL NOSTRO COPILOTA? VORREI TANTO SAPERE CHI È QUELLO STORDITO CHE GLI HA DATO IL PERMESSO DI LASCIARCI QUI TUTTI SOLI SOLETTI E DI ANDARSI A FARE UNA BELLA GITA IN BARCA!

DALLA CRIMEA CON AMORE

Ognuna delle cinque campagne presenti nel gioco è composta da una serie di sottomissioni da completare prima di avere accesso allo schema successivo. Prima di ogni missione verrete convocati nel quartier generale della squadra Strike dove vi verranno fornite tutte le indicazioni sui vari obiettivi che dovrete portare a termine.

1. RADAR

Prima che l'attacco abbia inizio, le linee di comunicazione nemiche vanno distrutte eliminando le due basi radar situate nella zona sud-est della mappa. Ogni postazione è protetta da un tank e da una serie di piccoli veicoli corazzati.

2. AGENTI

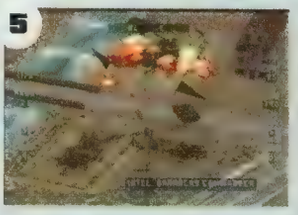
Il vostro co-pilota è stato catturato e rinchiuso in un campo di terroristi situato nella zona sud. Dovrete eliminare le 4 torrette di difesa prima di passare all'apertura delle celle.

3. AEROPORTO

Il generale a capo delle truppe di rivolta russe ha deciso di lanciarvi contro una squadra di elicotteri pronti a partire dall'eliporto nella zona sud-est. Voi dovrete eliminare il maggior numero di elicotteri prima che riescano ad alzarsi in volo facendo attenzione a non farvi beccare dalla varie torrette sparse qua e là lungo la base!

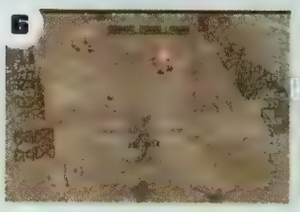
4. IL CAMPO

Diversi soldati alleati sono tenuti prigionieri nei campi di concentramento situati a est e a nord della mappa. Questi saranno potetti da una serie di carri con missili antiaerei e da torrette fisse da eliminare prima di passare al salvataggio.



5. GLI AGENTI DEL KGB

Una decina di agenti del KGB ha deciso di disertare promettendo al nostro governo di rivelare l'ubicazione di un'importantissima base aerospaziale nemica. Il vostro compito sarà quello di recuperare i nostri nuovi collaboratori e scortarli sani e salvi fino alla base.

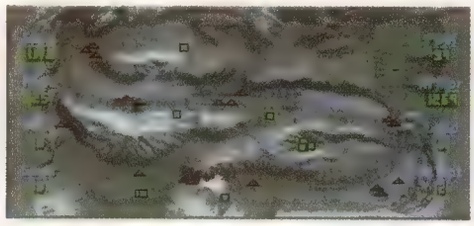


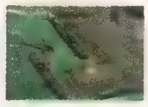
6. LA BASE DEI TERRORISTI

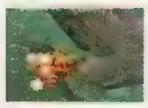
Situata a nord della base Strike il quartier generale dei terroristi è protetto da una fitto spiegamento di forze. Eliminate il maggior numero di mezzi nemici prima di lanciarvi all'attacco dell'accampamento: in caso contrario vi troverete circondati e avrete ben poche possibilità di scampo.

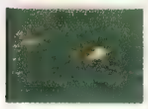
7. HQ

Dopo tante missioni è il momento di sferrare l'attacco al quartier generale nemico, costituito da un immenso castello tra le colline a nord del campo di battaglia. Qui il vostro compito sarà quello di eliminare le difese esterne, mentre il vostro co-pilota si intrufolerà all'interno del maniero per piazzare una serie di cariche che metteranno fine alla dominazione russa.



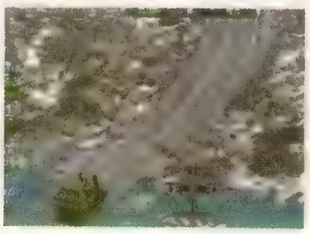


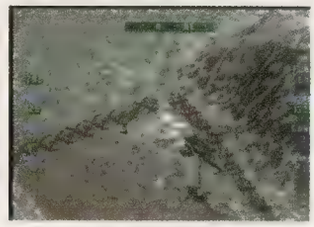


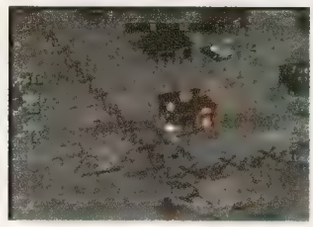


ti e cingolati leggeri saranno invece presenti in dosi massicce fra le dune sabbiose del deserto del Khyber, mentre gli elicotteri e le motovedette costituiranno la maggior parte delle forze di difesa russe d'istanza nel Mar Nero. Un altro elemento che contribuisce a incrementare il livello di realismo è il fatto che qui, a differenza degli episodi precedenti, la visuale di gioco non si limiterà alla solita inquadratura in 3D isometrico ma ci sarà anche la possibilità di utilizzare una visuale "bloccata" dietro il vostro elicottero. Potrete così usufruire di una visione di gioco molto più chiara ed ampia e che, oltre tutto, vi consentirà di muovervi liberamente intorno a qualsiasi oggetto. Inoltre per la gioia di tutti i guerrafondai più incalliti in *Soviet Strike* sarà finalmente possibile distruggere anche le varie costruzioni presenti sul terreno. Potrete così mettere a ferro e fuoco case, magazzini, ponti, accampamenti e persino disboscare foreste, il tutto utilizzando il vostro fidato mitragliatore da 30mm. Ok, va bene, potrà anche non essere salutare sprecare in questo modo ingenti quantitativi di munizioni, però va comunque detto che anche questo tipo di strategia dà dei benefici. I vari rifornimenti di armi e munizioni infatti si troveranno spesso nascosti all'interno di magazzini e palazzi e anche se eliminare un gruppo di soldati non vi porterà alcun bonus possiamo assicurarvi che il tutto risulta molto, molto gratificante. Detto ciò un difetto che abbiamo potuto notare (oltre allo scrolling piuttosto scattoso) è che quasi tutti gli oggetti presenti sul campo risultano molto solidi e convincenti fino a quando restano in piedi, ma purtroppo non si può dire la stessa cosa delle varie esplosioni. Le fiamme e le bocce di fuoco che avvolgono i vari caseggiati sono ok, purtroppo però, invece di disintegrasi seminando calcinacci e sassi in tutte le direzioni, le varie costruzioni si "scompongono" in una serie di piccoli striscioline cartacee che, dopo aver svolazzato per lo schermo, si posano delicatamente al suolo. Ciò accade con qualsiasi oggetto presente nel gioco e, anche se non si tratta di un difetto grave o particolarmente fastidioso bisogna comunque ammettere che il risultato finale risulta piuttosto grezzo.

A DIFFERENZA DI MOLTI ALTRI GIOCHI SIMILARI LE VARIE SEQUENZE IN FMV PRESENTI IN SOVIET STRIKE SONO ESSENZIALI PER CAPIRE APPIENO LO SVOLGIMENTO DELLE VARIE MISSIONI.

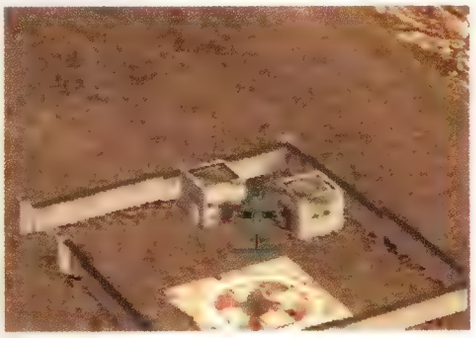






L'IMPERO COLPISCE ANCORA

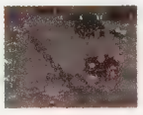
Visivamente *Soviet Strike* risulta un netto passo in avanti rispetto ai suoi predecessori tuttavia chiunque si aspettava delle novità a livello di struttura o di trama rimarrà parecchio deluso. Anche in questo caso infatti il game ruota attorno alle avventure/disavventure ella squadra speciale Strike che, questa volta, si troverà costretta ad affrontare un ex-generale sovietico in pensione che, stanco di passare i pomeriggi giocando al mercante in fiera, ha deciso di organizzare un esercito con il quale conquistare il potere.
Soprannominato Uomo



Ombra, il ribelle russo dovrà essere quindi distrutto, eliminando progressivamente le varie milizie che gli sono fedeli. Così come gli episodi precedenti, anche i cinque livelli di ***Soviet Strike*** risultano caratterizzati da una serie di missioni nelle quali il compito del giocatore sarà quello di riuscire a raggiungere e distruggere la solita sfilza si obbiettivi. Tanto per farvi un esempio il primo stage in Crimea vi vedrà impegnati nell'eliminazione di due stazioni radar che, una volta distrutte, vi consentiranno di addentrarvi nel territorio nemico in relativa tranquillità, per poi piombare sui vari accampamenti senza essere intercettati. Fatto ciò il secondo obbiettivo che dovrete raggiungere sarà quello di riuscire a salvare un gruppo di prigionieri dopo di che potrete finalmente dare il via al bombardamento dell'intera area. Come avrete ben capito quindi tutte le varie missioni sono caratterizzate da un filo conduttore che lega fra loro i vari bersagli, detto ciò non esiste comunque alcun elemento predeterminato il che vuol dire che potrete decidere di affrontare i vari obiettivi presenti in uno schema nell'ordine che più vi aggrada. In alcuni casi inoltre potrete anche riuscire a "modificare" le varie missioni ispezionando le zone esterne alle basi. Così facendo vi potrebbe infatti capitare di imbattervi in una serie di impianti segreti quali raffinerie, centrali nucleari, basi di rifornimento e così via che, una volta distrutti ridurranno notevolmente le capacità offensive dei vostri avversari. Ancora i vari ponti potranno essere "livellati" per fermare eventuali convogli di camion mentre i tralicci dell'elettricità potranno essere distrutti per lasciare al buio le basi e gli accampamenti presenti in zona. Inoltre, in aggiunta a tutte le varie missioni "ufficiali", ci saranno anche una serie di stage che costringeranno il vostro povero copilota a pericolosissime azioni di sabotaggio nelle quali voi, al sicuro dentro l'abitacolo del vostro elicottero, dovrete riuscire a fornirgli la miglior copertura possibile.

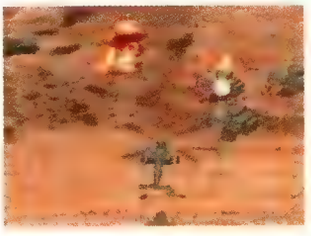
Strike Out?

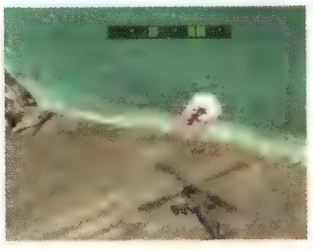
Da quanto abbiamo avuto modo di dirvi fino a ora ***Soviet Strike*** sembrerebbe davvero un gran gioco, ma è veramente così? Beh, indubbiamente si tratta del miglior episodio della serie Strike, un titolo che miscela in maniera sapiente i migliori elementi degli episodi precedenti con una nuova e scintillante veste grafica. Visivamente infatti ***Soviet Strike*** risulta una vera e propria gioia per gli occhi: i vari mezzi ed edifici sono ben definiti, gli effetti di luce si sprecano così come i vari effetti sonori, mentre i fondali fotorealistici contribuiscono a dotare il prodotto di un'atmosfera veramente fuori dal comune. Detto ciò esistono tuttavia un paio di inconvenienti che, almeno secondo il nostro parere, limitano in un certo modo il punteggio complessivo di questo gioco. Tanto per cominciare, nonostante la grafica del gioco si attesti su ottimi livelli, lo scrolling dello schermo non è particolarmente fluido e inoltre, nelle situazioni più congestionate, è possibile riscontare una serie di rallentamenti piuttosto fastidiosi. Inoltre, a dispetto del buon sistema di controllo, alcune missioni risultano eccessivamente frustranti il che è imputabile ad un livello di difficoltà settato un po' in troppo alto. Ok, i fan degli episodi precedenti si sono già abituati a questo tipo di inconveniente tuttavia ciò fa sì che questo ***Soviet Strike*** risulti poco adatto ai neofiti del genere o a tutte quelle persone che non sono dotate di una pazienza più che ferrea. Concludendo direi quindi che quello che abbiamo qui di fronte è sicuramente un buon titolo che però è ben lungi dall'essere quel capolavoro che forse molti si sarebbero aspettato. Se siete dei fan delle versioni precedenti o siete alla ricerca di uno shoot 'em ragionato e molto, molto impegnativo allora questo è sicuramente il titolo che fa per voi. In caso contrario il mio consiglio è quello di optare per qualcosa di più "classico": in fondo titoli come ***Philosoma***, ***GunBird***, ***In the Hunt***, ***Rayden*** e l'imminente ***Zauver*** non sono sicuramente da disprezzare



Hydra, Hellfire, Sidewinder e persino un bel cannone da 30mm! Accidenti, con arsenale così neanche Rambo riuscirebbe a fermarci!

Shogun





Commento **Il successo della serie *Strike* continua con questo episodio che, a conti fatti, risulta il migliore della serie. Una buona veste grafica ed effetti sonori a dir poco esplosivi sono gli elementi portanti di questo prodotto che fa del realismo il suo cavallo di battaglia. Detto ciò rimane comunque chiaro che anche questo *Soviet Strike* ripropone ancora una volta la stessa struttura e la stessa modalità di gioco che abbiamo avuto modo di apprezzare nelle precedenti versioni a 16-bit, dalle quali si diversifica solo ed esclusivamente per l'incredibile qualità delle varie ambientazioni. Nulla di nuovo sotto il sole quindi, ma solo l'ennesimo sequel che però, almeno in questo caso, risulta non solo ben fatto ma anche discretamente divertente!**

Pro...

- *Fondali davvero stupefacenti*
- *Giocabilità immutata dai vecchi Strike*

Contro...

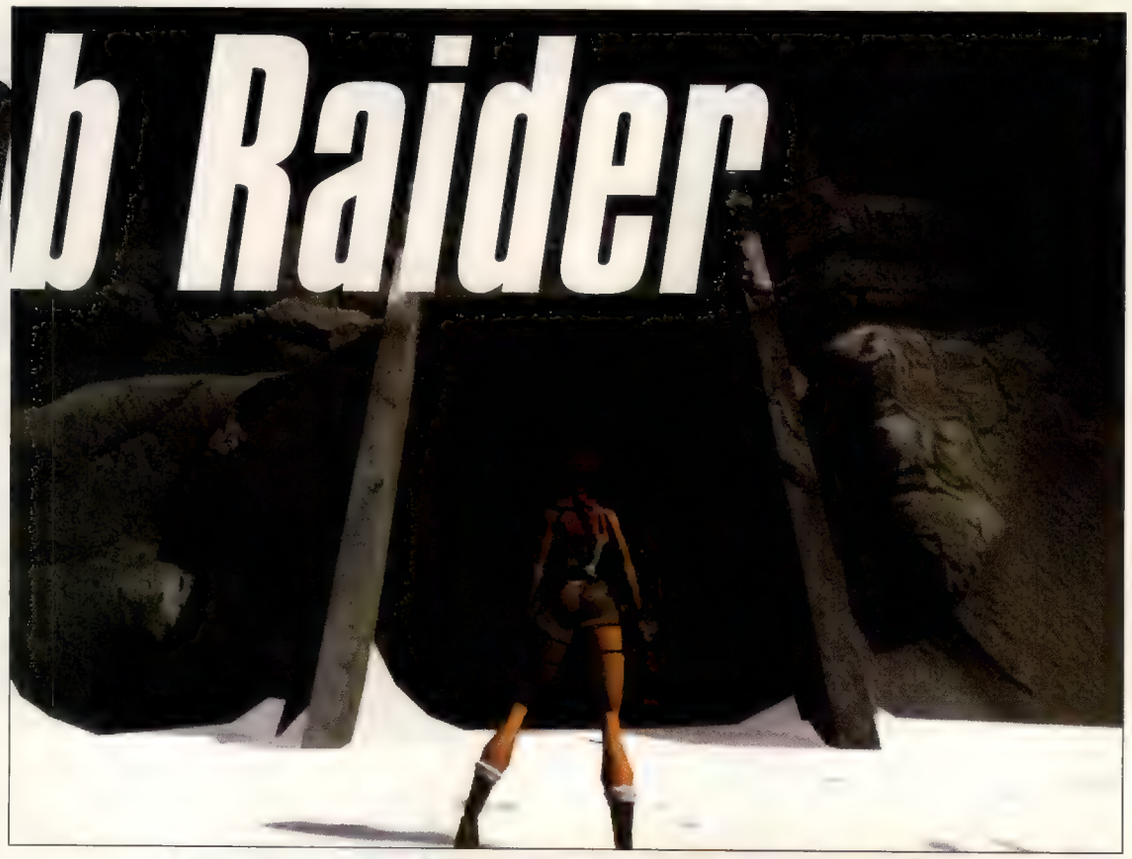
- *Scrolling poco fluido*
- *Eccessivamente difficile per i novizi*

La Pagella...

Grafica	**81**
Sonoro	**87**
Giocabilità	**81**
Longevità	**83**
Originalità	**60**

84

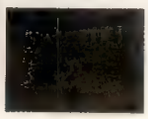
Tomb Raider



Anche se dotati di un estremo realismo gli sparatutto in 3D in prima persona nati dallo storico *Wolfenstein 3D* raramente riescono ad offrire al giocatore la medesima spettacolarità di una sequenza d'azione cinematografa a causa della ristrettezza e della staticità del loro campo di visione. Il medesimo difetto costringe gli sviluppatori dei suddetti giochi a sminuire eventuali elementi presi dai platform, quali salti e trabocchetti, in quanto difficilmente superabili utilizzando il sistema di gioco al quale *Doom* ci aveva abituato.

Ultimamente, con l'aumentare della potenzialità delle piattaforme videoludiche, questo problema è stato drasticamente ridotto: titoli come *Duke Nukem 3D* e *Quake* possono vantarsi di non essere semplici sparatutto, ma vere e proprie avventure virtuali. Quello che gli manca è comunque un tipo di visuale dinamica che permetta di avere il protagonista sempre in primo piano in modo da consentirci di godere a pieno delle sue evoluzioni acrobatiche, offrendo al gioco una aspetto decisamente più cinematografico.

Non temete però, amanti dell'avventura virtuale, tutte queste problematiche sono state da tempo analizzate da un gruppo di abili sviluppatori ed il risultato delle loro fatiche è ora tra le nostre mani. Vediamo quindi cosa può offrirci il nuovo titolo della Core Design: *Tomb Raider*.



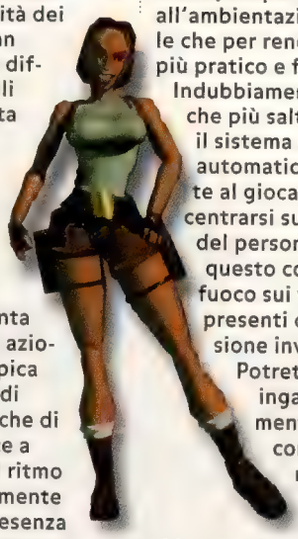
Titolo : TOMB RAIDER
Casa : CORE DESIGN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : AVVENTURA 3D

NELLA CASA DI LARA, VISITABILE PRIMA DEL GIOCO, TROVERETE TUTTO CIÒ CHE SERVE PER PRENDERE PADRONANZA CON IL CONTROLLO DEL PERSONAGGIO.

FUSIONE DI IDEE

Tomb Raider risulta essere in pratica la fusione di elementi visti nei classici della storia videoludica che maggiormente hanno impressionato gli sviluppatori. L'idea iniziale da cui è nato il gioco era infatti il tentativo di creare un arcade-adventure dotato della stessa spettacolarità grafica di un cartone animato unita alla flessibilità del sistema di controllo di *Ultima Underworld*. Per questo motivo Paul H. Douglas, uno dei membri di spicco del team di sviluppo della Core, ha creato un particolare motore poligonale in grado di mantenere l'immagine del protagonista sempre al centro dell'azione di gioco, anche in caso di acrobazie spettacolari, in modo da trasformare anche il più semplice dei salti in una scena degna dei migliori film d'azione hollywoodiani.

Per quanto riguarda i controlli di gioco e le azioni del personaggi si è deciso di ispirarsi, oltre che al suddetto *Ultima*, al classico arcade adventure della Borderbund *Prince of Persia* con il quale condivide un'estrema fluidità dei movimenti, il gran numero di azioni differenti disponibili dalla protagonista e la presenza di numerose trappole ed enigmi. Infine, per amalgamare in modo ottimale tutti questi elementi, si è aggiunta la tipica sfrenata azione poligonale, tipica degli sparatutto di scuola *doomiana* che di certo contribuisce a mantenere alto il ritmo dell'azione, facilmente minabile dalla presenza di aeree di gioco troppo vaste da esplorare o da enigmi particolarmente complessi e impegnativi da risolvere.

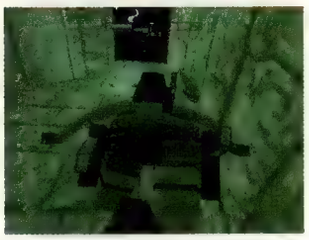


CI VUOLE CORAGGIO

Come precedentemente detto, per creare il sistema di controllo gli sviluppatori si sono ispirati al celebre *Prince of Persia,* aggiungendovi però numerosi altri elementi, sia per adattarlo all'ambientazione poligonale che per renderlo ancora più pratico e flessibile.

Indubbiamente l'elemento che più salta all'occhio è il sistema di puntamento automatico che consente al giocatore di concentrarsi sui movimenti del personaggio mentre questo continua a far fuoco sui vari bersagli presenti con una precisione invidiabile.

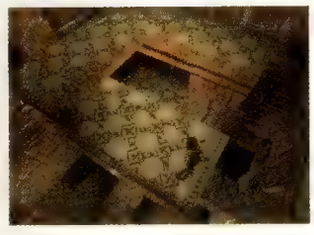
Potrete quindi ingaggiare facilmente più bersagli contemporaneamente mentre eseguirete salti acrobatici in tutte le direzioni, ottenendo così superbe scene d'azione degne dei migliori film *hard boiled* dell'industria cinematografica di



Hong Kong. Illudersi che con questo pratico sistema di puntamento avrete vita facile sarebbe però un errore, in quanto l'intelligenza artificiale dei vostri avversari è stata particolarmente curata ed in molti dei casi avrete bisogno di riflessi decisamente pronti per non soccombere in pochi istanti. Questo gioco comunque non è prettamente uno sparatutto e spesso la minaccia più grave è costituita da trappole e passaggi obbligati posti in zone difficilmente raggiungibili. Per ovviare a questi problemi avete a disposizione un gran numero di azioni speciali in alcuni casi combinabili tra di loro. Potete quindi saltare in ogni direzione, sfoderare le vostre armi in volo e atterrare sparando, oppure salvarvi da una caduta aggrappandovi a una sporgenza e raggiungendo una zona sicura dondolandovi fino ad essa. Altre azioni disponibili comprendono l'interazione con vari elementi del fondale come leve, blocchi di pietra e l'acquisizione di oggetti utili alla risoluzione di enigmi. Nel caso dobbiate effettuare passaggi delicati dall'estremo limite di una piattaforma, con la pressione di un tasto potrete camminare cautamente sino alla soglia di essa senza temere che il vostro personaggio cada. Essendo alcune disposizioni delle piattaforme abbastanza complesse da individuare, come anche diverse trappole, vi è consentito scrutare ogni angolo dello schermo tramite un comodo sistema di cambio di visuale, attuabile però solo da fermi. Infine abbiamo il nuoto, possibile sia in superficie che sott'acqua; in questo caso si utilizza una breve riserva d'aria visualizzabile attraverso un apposito indicatore che sostituisce la vostra barra di energia.

Per realizzare una buona avventura, una grafica accattivante e un flessibile sistema di controllo risulterebbero sprecati se non uniti a una storia avvincente e a dei personaggi ben caratterizzati.

In *Tomb Raider* la parte dell'eroico protagonista è affidata a una gentil donzella di nome Lara Croft, conosciuta e rinomata nell'ambiente dei collezionisti d'arte per la sua abilità nel recuperare reperti archeologici introvabili e risolvere i misteri più oscuri, oltre che per il suo particolare carattere che la porta a spazzar via ogni cosa si ponga tra lei e il suo



Il cambiamento di visuale permette di controllare facilmente la complessa struttura delle varie ambientazioni.

Cinque in uno

Come detto precedentemente *Tomb Raider* è in pratica la fusione di più elementi amalgamati in modo da ottenere un prodotto che si avvicini ai gusti di un pubblico più vasto possibile. Vediamoli ora in dettaglio:

Esplorazione

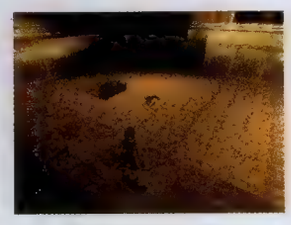
L'area di gioco è decisamente vasta e inoltre vi sono più vie per terminare i vari sottolivelli che compongono le quattro ambientazioni principali. Aggiungiamo che la struttura di gioco non è lineare, il che vi costringe a ritornare più volte sullo stesso luogo esplorando con attenzione le locazioni alla ricerca di passaggi segreti e items vari.

Elementi Platform

Uno dei maggiori ostacoli che incontrerete nel gioco sarà il superamento di zone impervie attraversabili solo con salti precisi e faticose arrampicate. In molti dei casi vi sono più modi per superarle: toccherà ovviamente a voi scoprire quale sia la via più facile e sicura. Occhio perché spesso l'apparenza inganna!

Combattimenti

Nella prima ambientazione i nemici non sono particolarmente letali, ma più avanti dovrete affrontare bestie feroci, mercenari senza scrupoli e mostri di ogni tipo. Per questo avrete pistole con munizionamento illimitato come vostro mezzo standard di offesa e in più pistole mitragliatrici e riot gun con proiettili contati da utilizzare nei casi di maggiore pericolo.

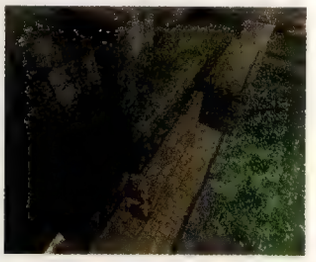


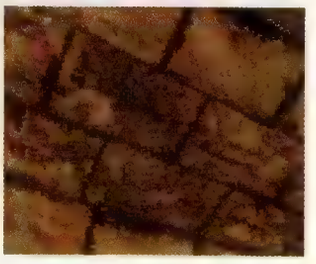
Enigmi

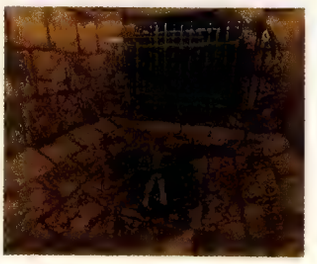
Normalmente per superare i vari sottolivelli bisogna risolvere uno o più enigmi che vi consentono di aprire porte e passaggi segreti. Inoltre sono state inserite nel gioco numerose locazioni nascoste contenenti svariati items che faciliteranno il vostro compito. Ovviamente trovarle non è proprio immediato...

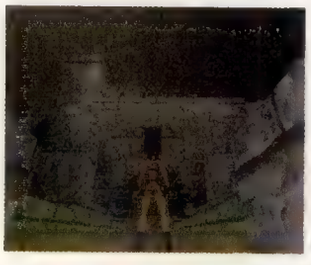
Trappole

Sono molte e in alcuni casi individuarle è alquanto difficile, per non dire quasi impossibile. Quasi. Spesso sono poste a guardia dei percorsi più semplici per terminare il livello, ma con un po' d'attenzione il loro superamento avverrà senza alcuna perdita di energia. Ma, si sa, tra il dire e il fare...

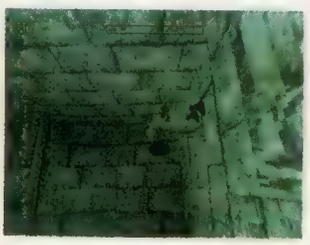








obiettivo. Le sue caratteristiche fuori dal comune sono state subito notate dal potente sindacato internazionale Natla Technologies rappresentato da Jaqueline Natle, una donna fredda e senza scrupoli solitamente accompagnata dal suo braccio destro Larsen.
Quest'ultimo ha il compito di contattare la giovane avventuriera e, tramite un futuristico laptop, metterla in collegamento videotelefonico con il suo principale. Natla convincerà Lara a recuperare lo Scion, un oggetto nascosto in un'antica tomba precolombiana, nascosta nelle impervie montagne peruviane, in cambio di una cospicua somma di denaro.
Quella che sembra una semplice missione di recupero si rivelerà però come una piccola parte di un'operazione di ben più vasta scala, il cui scopo finale sarà quello di ottenere l'elevatissima tecnologia della civiltà perduta di Atlantide e nella quale Lara scoprirà di essere solo una semplice pedina sacrificabile. Per questo motivo inizierà una ricerca in solitario che la porterà in Perù, Cambogia, Egitto ed Oceano Pacifico con l'obiettivo di recuperare tutte le parti che compongono lo Scion prima degli sgherri di Natla.



E' NECESSARIO UN GRANDE CONTROLLO DEL PERSONAGGIO PER SUPERARE ALCUNE PARTICOLARI LOCAZIONI.

CHISSÀ PERCHÉ LA RISERVA D'ARIA A DISPOSIZIONE SOTT'ACQUA TENDE SEMPRE A FINIRE AL MOMENTO SBAGLIATO.

IN TOMB RAIDER I SALVATAGGI SONO CONSENTITI SOLO IN ALCUNI PUNTI DEL GIOCO CONTRASSEGNATI DA UN PARTICOLARE CRISTALLO BLU. L'IMPOSSIBILITÀ DI SALVARE IN OGNI MOMENTO RENDE CERTO PIÙ LONGEVO IL GIOCO, MA ANCHE MAGGIORMENTE FRUSTRANTE.

NON ASPETTATEVI IL SOLITO DOOM...

Anche se *Tomb Raider* è definito dagli stessi sviluppatori come uno sparatutto poligonale in terza persona, questo gioco risulta in realtà la fusione di più tendenze videoludiche, il che porta da un lato ad avere un prodotto adatto ad una più ampia fascia di pubblico e dall'altro rischia di non piacere a chi cerca semplicemente uno solo degli elementi in esso inseriti.
In poche parole chi desidera uno sparatutto alla *Doom* troverà *Tomb Raider* decisamente monotono, mentre che ama le avventure grafiche complesse storcerà il naso di fronte alla semplicità di alcuni enigmi.
Chi invece cerca un buon titolo caratterizzato da una notevole qualità grafica e una buona giocabilità non potrà che rimanere catturato dall'unica esperienza videoludica che esso offre.

DIEGO

A GIUDICARE DA QUELLO CHE RIESCE A COMPIERE, LE DOTI ATLETICHE DI LARA SONO DAVVERO FUORI DAL COMUNE.

Commento ***Tomb Raider*** **è indubbiamente un titolo ben realizzato con pochi difetti grafici, consistenti principalmente in casuali effetti di bad clipping e una leggera lentezza nei movimenti della protagonista. Difetti che scompaiono comunque di fronte alla spettacolarità delle varie ambientazioni e alla generale elevata qualità del gioco. Se cercate un titolo in cui investire una parte del vostro budget mensile... beh l'avete trovato.**

PRO...

- *Veste grafica di elevata qualità*
- *Controlli immediati e flessibili*

CONTRO...

- *Movimenti fluidi, ma lenti*
- *Isolati problemi di bad clipping*

LA PAGELLA...

Grafica	**92**
Sonoro	**89**
Giocabilità	**91**
Longevità	**90**
Originalità	**89**

91

BUON NATALE BUON NATALE

GIOCO E STRATEGIA SAS

NAPOLI TEL. 081/5789319

REGALATI IL MASSIMO

PLAYSTATION ZONE:

CONSOLE -ACCESSORI - RIVISTE - GIOCHI NOVITA' E VASTA DISPONIBILITA' DI USATO

RIVISTE:
PSX CD £.18.000
TOTAL SATURN CD £.20.000
CVG £.11.000.
PLAYSTATION CD £. 18.000
PLAY PLUS £.9.000
NINTENDO MAGAZINE

SATURN (pal) + demo
£. 420.000

GIOCHI SATURN E PLAYSTATION
NUOVI ED USATI A PARTIRE DA
£. 30.000

NEO GEO CD + 5 GIOCHI
£. 355.000 Spedizione inclusa

RIVISTE:
PLAYSTATION SOLUZIONI £.15.000
EDGE £.12.000
SATURN MAGAZINE £.12.000
SATURN MAGAZINE CD (una tantum) £. 20.000
GAME FAN £.12.000
STAR TREK MAG. £.13.000
STAR WARS MAG. £.12.000

NOVITA':

Star wars (N64) - NHL Hockey (N64) - Mario Kart 64 (N64) - Samurai Shodown 4 (NeoGeo cd) - Sonic 3D (Megadrive) - Virtua Fighter 2 (Megadrive) - Resident evil 2 (PSX) - Fifa 97 (Tutti i formati) - Ultimate eleven (NeoGeo cd) - Killer istinct gold (N64) - Donkey Kong 3 (Snintendo) - Virtual on (Sat) - Manx tt (Sat) - Indy 500 (Sat) - Command & Conquer (Sat/PSX) - Impact Racing (Sat) - Top Gear Rally (N64) - Perfect strike (N64) - Brocken Sword (PSX) - Tomb Raiden (PSX) - Scorcher (Sat/PSX) - Magic (PSX) - Die hard arcade (Sat) - Spinmaster (NeoGeo cd) - 3 Count Bount (NeoGeo cd) - Sega rally remix (Sat) - Hexen (Sat/PSX)

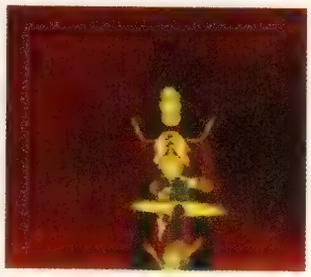
OFFERTE DEL MESE:
METAL SLUG (NeoGeo cd) £. 65.000
Joystick Profess. Neo Geo £. 80.000

INOLTRE:
VALUTIAMO IL TUO USATO
GIOCHI DI RUOLO
GIOCHI DI SOCIETA'
ARMI E ACCESSORI SOFT AIR

Giochi "2nd Hand" per
Snes - Megadrive - 3DO - 32X - Jaguar

NINTENDO 64 (rgb) + MARIO 64

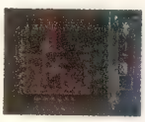
Legacy of Kain

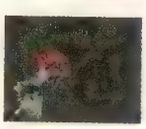


Quello che vedete qui sopra è solo uno dei terribili cavalieri resuscitati da un misterioso necromante chiamato Mortanius...

Durante questo suo breve periodo di esistenza la PlayStation ha dimostrato di saper gestire senza problemi giochi di guida e beat 'em up 3D altamente complessi. Detto ciò il panorama di RPG a disposizione è ancora piuttosto misero e, nonostante ci sia un discreto numero di avventure disponibili in Giappone, in Europa e in America questo genere di titoli viene trascurato in maniera a dir poco vergognosa. Finalmente però, dopo mesi di attesa, si direbbe che la situazione sia finalmente destinata a cambiare. Le versioni in lingua inglese di titoli come *Arc the Lad* e *King's Field* sono ormai imminenti così come l'attesissimo *Final Fantasy VII*. Tutti questi giochi però, pur vantando un'ottima grafica ed una buona giocabilità, sono caratterizzati da un approccio tipicamente nipponico a questo genere il che implica personaggi stile manga, demoni di qualsiasi foggia e tipo ai quali si affiancano paesaggi irreali ed altamente evocativi.

Con questo *Legacy of Kain* invece la BMG International spera di "rompere" questa tendenza dimostrando ai cari cugini nipponici che anche gli europei sanno sfornare avventure degne di questo nome. Qui infatti non troverete alcun eroe, nessunissimo stupido topo-coniglio che si aggira per la foresta e neanche un'affascinante fanciulla con una fluente chioma azzurra (sigh!). Dimenticatevi la dolcezza, dimenticatevi la poesia. *Legacy of Kain* è tetro, è crudele... Insomma è un titolo dannatamente cattivo. Non si tratta della solita avventurina rotondina carina adatta a tutta la famiglia e, potete star certi, non sarà neanche uno di quei giochi che i vostri parenti faranno a gara a comprarvi e, forse, neanche voi!

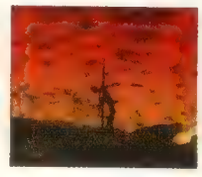


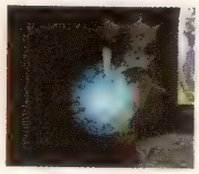


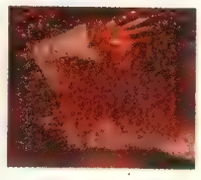
Titolo	: Legacy of Kain
Casa	: BMG
Versione	: Europea
N° Giocatori	: 1
Genere	: RPG

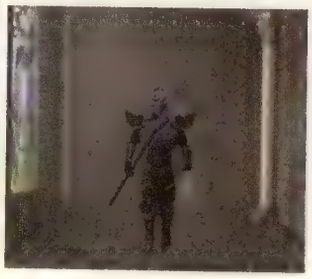
Morto che Parla

Legacy of Kain ruota attorno ad una terrificante storia, a una fiaba horror che ha come protagonisti i soliti succhia-sangue nonché un manipolo di poveri contadini indifesi. Il protagonista dell'avventura è un nobiluomo di nome Kain che, colto di sorpresa in una imboscata, venne trucidato da un gruppo di presunti briganti. Così mentre il suo corpo giaceva riverso in una pozza di sangue ecco arrivare un necromante di nome Mortanius che offrì a Kain la possibilité di "resuscitare" dai morti per potersi vendicare. Ovviamente il nostro baldo giovane, spinto da un irrefrenabile sete di vendetta, decise di accettare la proposta dello stregone che però, per fargli uno scherzone, lo riportò in vita non come essere umano, ma come vampiro! Certo, a voler essere proprio pignoli, bisognerebbe dire che si tratta di un vampiro un po' underground, dotato di un look abbastanza particolare ma, ragazzi, non mi sembra proprio il caso di mettersi a discutere di moda! In fondo l'importante è che il nostro personaggio sia alto, forte, corazzato e che abbia uno spadone con il quale affettare qualsiasi cosa gli si pari davanti! Il resto è solo lardo che cola..



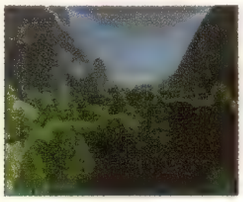


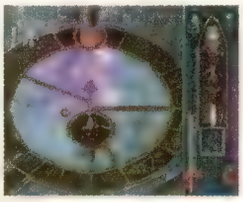
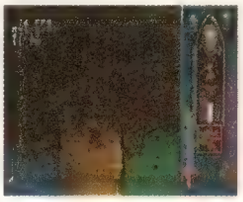




Il Manuale del Perfetto Vampiro

Legacy of Kain è un RPG caratterizzato da una visuale *simil-Zelda* oltre che da una serie di ambientazioni alquanto tetre. Grazie ad un sapiente uso degli effetti di luce e delle trasparenze messe a disposizione dalla PlayStation, i ragazzi della BMG sono riusciti a creare una vasta serie di locazioni e paesaggi dotati di una grandissima atmosfera, atmosfera incrementata, oltre che dagli ottimi effetti sonori, anche dal design degli avversari contro i quali vi dovrete misurare. Infatti mentre i vari cimiteri risulteranno relativamente sicuri (potrete incontrare al massimo un paio di custodi muniti di grossi badili) le varie



ANCHE SE I VAMPIRI IN TEORIA DOVREBBERO ESSERE IMMORTALI, KAIN PUÒ SEMPRE SUBIRE DANNI: LA LUCE DEL SOLE È PARTICOLARMENTE PERICOLOSA, MENTRE L'ACQUA HA EFFETTI DELETERI SULLA SUA PELLE.

cripte e le paludi saranno popolate da una vasta schiera di zombie, scheletri e mostri assortiti ai quali si affiancheranno una serie di altri ostacoli ancora più bizzarri quali improvvisi acquazzoni a base di acqua santa, club di ammazza-vampiri, licantropi, laghi di lava and so on. Detto ciò capirete bene come sia facile per il nostro piccolo e indifeso vampiro perdere parte della sua energia, energia che però potrà essere facilmente reintegrata in due modi. Il metodo più semplice ed efficace è quello di fare ritorno alla nostra piccola cripta per permettere al caro Kain di prendersi uno o due giorni di meritato riposo all'interno della sua piccola bara. Il secondo metodo, pur risultando indubbiamente meno efficace (ma anche meno dispendioso in termini di tempo), è sicuramente il più sfizioso visto che consiste nel succhiare il sangue dal corpo di una persona appena ammazzata. Infatti ponendo fine alla vita delle vostre vittime con un singolo e rapido colpo di spada, il cadavere del malcapitato rimarrà piegato sulle ginocchia per un paio di secondi prima di sprofondare nel terreno. In quel preciso momento potrete tentare di afferrare il corpo per il collo e quindi succhiarne il sangue rimpinguando così a dovere la vostra barra di energia.

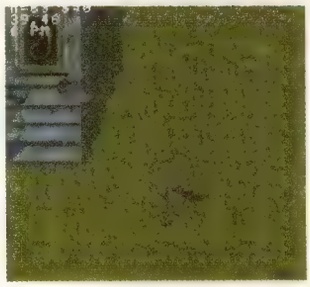
L'intervista col vampiro

Un altro elemento che gioca poi un ruolo fondamentale all'interno di ***Legacy of Kain*** è la magia. Inizialmente gli incantesimi a vostra disposizione saranno piuttosto limitati tanto è vero che potrete giusto teletrasportarvi a casina vostra. Tuttavia man mano che proseguirete nell'avventura verrete via via in possesso di una serie di pergamene che vi consentiranno, dopo aver fatto la dovuta esperienza, di lanciare incantesimi altamente distruttivi. Infatti nel preciso istante in cui acquisterete il controllo della vostra forza magica (il che avverrà dopo il terzo incantesimo) sarete liberi castare una vasta serie di magie che vi consentiranno di incendiare oggetti, di volare, di lanciare sfere di energia e persino di strappare la pelle dai corpi dei vostri avversari!

Altered Beast

Nessuna delle abilità descritte finora è impressionante come quella che consentirà a Kain di cambiare forma. Facendo ricorso alle forze dell'oscurità il nostro baldo giovane è infatti in grado di trasformarsi in un pipistrello, un lupo e persino in una soffice e impalpabile nebbiolina. Queste tre abilità però non si limitano a trovate meramente cosmetiche, ma il loro corretto utilizzo risulta fondamentale ai fine della risoluzione del gioco. Ovviamente, come sempre in questi casi, anche qui le varie sequenze di trasformazione saranno tutte accompagnate da una serie di bervi filmati in FMV che pur non vantando una qualità eccelsa, si sposano perfettamente con lo stile goticheggiante di questo prodotto. Concludendo che cosa si può dire di questo gioco? Beh, tanto per cominciare direi che si tratta indubbiamente di un'avventura solida e ben strutturata: i vari livelli risultano infatti molto ampi e le missioni nelle quali vi troverete impegnati metteranno a dura prova non solo le vostre abilità di smanettoni ma anche le vostre celluline grigie. La grafica per conto suo svolge il proprio lavoro in maniera ottimale e anche se siamo indubbiamente lontani dagli standard qualitativi di altri prodotti similari, direi che il risultato finale è tutt'altro che disprezzabile. Fin qui nulla da obiettare quindi; tuttavia esiste un punto debole che in questo ***Legacy of Kain*** è costituito dalla trama di gioco. Infatti, a dispetto della buona atmosfera e dell'alto grado di violenza, questo titolo non riesce a catturare l'interesse giocatore come dovrebbe. Molto spesso infatti vi troverete a vagare per le lande desolate del regno di Eldrich massacrando mostri e contadini senza avere chiaro in mente quello che vi aspetta. Si tratta indubbiamente di un difetto piuttosto fastidioso che viene poi acuito dalla particolare struttura di gioco oltre che dai frequenti rallentamenti nelle situazioni di gioco più congestionate. Davvero un peccato, anche perché, se non fosse stato per questi inconveniente ci saremmo trovati di fronte a un prodotto non solo ben strutturato, ma anche diverso dalla pletora di avventure in stile giapponese (che per il sottoscritto rimangono comunque le migliori) disponibili in questo periodo.

SHOGUN



Commento **Tecnicamente parlando *Legacy of Kain* non sarebbe un brutto titolo, ma è indubbio che la trama e la struttura di gioco presentino delle lacune. Con l'arrivo ormai prossimo di colossi del calibro di *Final Fantasy VII* non possiamo trascurare il benché minimo difetto in questo senso. Peccato...**

Pro...

- *Scenari ricchi d'atmosfera*
- *Area di gioco molto ampia*

Contro...

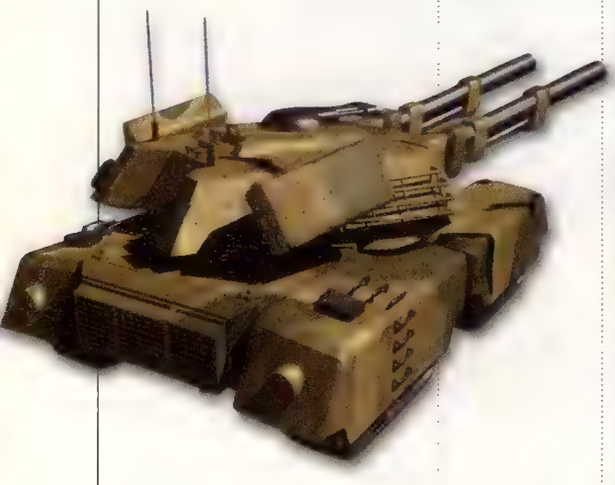
- *Frequenti rallentamenti*
- *Troppo ripetitivo in alcune azioni*

La Pagella...

Grafica : **73**
Sonoro : **76**
Giocabilità : **78**
Longevità : **79**
Originalità : **55**

75

Command & Conquer

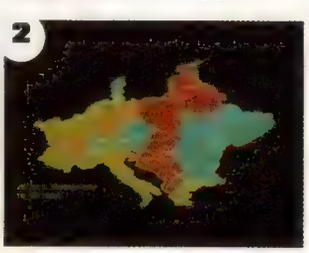


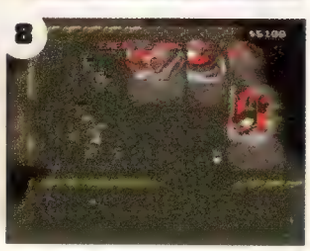
Dopo aver venduto oltre un milione e trecentomila copie su Pc,* Command & Conquer *arriva su Sony PlayStation. E guerra sia!.

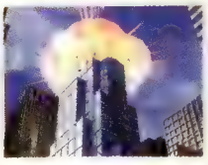
Titolo : Command & C.
Casa : Virgin
Versione : Europea
N° Giocatori: 1
Genere : Strategia

Negli ultimi 18 mesi i wargames per PC sono usciti dall'underground per trovari nuovi alloggi nel mercato mainstream. Da sospetta occupazione di un gruppo ristretto di utenti, le simulazioni strategiche sono diventate la forma di intrattenimento elettronica più trendy. Il merito va riconosciuto a due giochi, *Warcraft 2* e, appunto, *Command & Conquer*. Autentici best seller della passata stagione (entrambi hanno superato il milione di copie negli Stati Uniti) i due capolavori di Blizzard Entertainment e Westwood Studios sono trasmigrati su PlayStation per un fenomeno di picizzazione delle console che appare inarrestabile. Rispetto ai wargame classici - genere che non ha mai riscosso grande successo su console e la Koei ne sa qualcosa - *Command & Conquer* e *WarCraft 2* appaiono molto più definiti graficamente ma soprattuto si svolgono in tempo reale, il che rende l'esperienza ludica assai più avvicente. Le simulazioni strategiche si sono quindi "arcadeizzate" ultimamente e questo ha favorito la trasposizione su una piattaforma, la console, che non ha faticato a vampirizzare le più recenti produzioni PC. Annunciato inizialmente solo per Saturn , *Command & Conquer* arriva invece prima su PlayStation, grazie alla rampante Virgin Interactive. L'uscita del migliore wargame mai realizzato conferma il grande interesse attorno a questo tipo di prodotti: oltre a titoli come *X-Com* e *Panzer General*, ultimamente si è visto anche l'ottimo *Warhammer*, mentre *WarCraft 2* è attualmente in fase di conversione. C'è fermento nell'aria, insomma. Questo non può che rallegrare quella parte dell'utenza PlayStation alla ricerca di prodotti caratterizzati da maggiore spessore e varietà della pletora di racing games e picchiaduro bi/tridimensionali disponibili.

Sviluppato da Westwood Studios di Las Vegas, Nevada, *Command & Conquer* può essere paragonato a una sorta di *Sim City 2000* bellico, a un *Panzer General* molto più definito graficamente e assai più vario. L'idea di fondo è riassumibile in questo modo: create un esercito, spedite l'esercito ad esplorare l'ambiente circostante, incontrate i nemici, li distruggete o venite distrutti. *That's all*. In





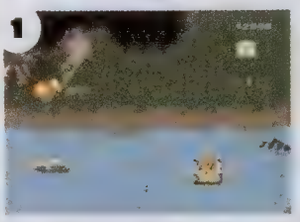


realtà, c'è molto di più, ma l'essenza di *Command & Conquer* è questa. L'azione si svolge in un futuro non troppo lontano dal nostro. Due grandi organizzazioni, la Confraternita di Nod (i cattivi) e i Global Defence Initiative (i buoni), si combattono per impossessarsi del pianeta. Il giocatore può scegliere se schierarsi con gli uni o con gli altri. Ciò che accomuna entrambi gli eserciti è l'affannosa ricerca del Tyberium, un raro minerale indispensabile per la produzione di armi, fabbriche e basi militari. *Command & Conquer* include cinque campagne principali suddivise in una serie di missioni (sono state inserite tutte quelle della versione PC, comprese quelle del data disk *Covert Operations*). La buona notizia è che la versione PlayStation include una dozzina di livelli inediti, il che porta a oltre cinquanta il numero totale di missioni disponibili (suddivise in 25 per il GDI e 25 per i NOD).

QUANDO SIM CITY INCONTRA DUNE II

Quello che colpisce immediatamente di un gioco come *Command & Conquer* è l'estrema libertà di movimento concessa al giocatore umano, il quale può adottare strategie di gioco differenti (privilegiare l'esplorazione oppure dedicarsi alla costruzione di impianti militari prima di tentare l'offensiva) per portare a termine le varie missioni. In secondo luogo, va sottolineato che gli obiettivi da raggiungere sono eterogenei: non si tratta semplicemente di distruggere i nemici e radere al suolo le loro installazioni. In alcuni frangenti dovrete portare in salvo scienziati in fuga, recuperare ostaggi, infiltrarvi nelle basi nemiche ed eliminare alcune autorità militari. Oltre alla parte meramente bellica, *Command & Conquer* include una sezione di carattere gestionale. Una volta allestita la base che avete a disposizione all'inizio della missione, dovrete edificare caserme, industrie, muri di protezione, barricate, nonché mezzi d'assalto di vario genere. Avete generalmente a disposizione anche jeep (utilissime per esplorare il territorio alla ricerca di Tyberium), carri armati

G.D.I. JOE



Ecco il primo livello di *Command & Conquer*. Una volta sbarcati, i fanti d'assalto devono raggiungere una posizione sicura, mentre il motoscafo lancia missili contro le due torrette difensive. Come inizio non c'è male...

Ora l'area di gioco appare sicura. A questo punto, potete edificare il vostro quartier generale cliccando sull'icona corrispondente. Attenti! Una pattuglia nemica è in avvicinamento. Circondatela ed eliminatela prima che faccia troppi danni.

Command & Conquer include oltre cinquanta missioni, suddivise tra NOD e GDI. I primi livelli servono soprattutto per fare pratica, ma progredendo nel gioco dovrete affrontare situazioni estremamente articolate.

La base è perfettamente operativa. A questo punto dovete costruire una centrale energetica. Intanto sono arrivati i rinforzi, nella fattispecie due squadre di soldati. Ordinate loro di difendere la base e passate al prossimo punto.

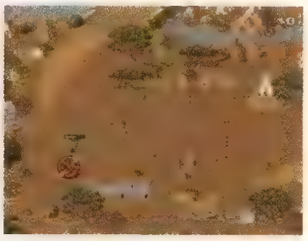
Collocate la centrale accanto al Quartier Generale, cosìa che possa cominciare a produrre energia. Il passo successivo consiste nell'edificazione di una caserma, necessaria per ottenere soldati extra. Per farlo scegliete l'opzione "*Build a Barrack*" dal menu.

State andando benissimo. Quando la caserma è pronta, non vi resta che creare le prime squadre di soldati. Ognuna di queste è costituita da cinque fanti. Più uomini avrete e, ovviamente, maggiori saranno le vostre possibilità di vittoria.

Il nemico è debole. Ordinate a tutti i vostri soldati di attaccare e ricordate che otterrete punteggi più elevati se vi dimostrerete particolarmente efficaci sul campo. Meno tempo impegnate per completare una missione, migliore sarà il punteggio finale.

SELEZIONATA L'AREA DI GIOCO DALLA MAPPA, SI COMINCIA. ALLESTITO IL CAMPO BASE, DOVETE SPEDIRE AVANGUARDIE ESPLORATIVE PER LOCALIZZARE LE INSTALLAZIONI NEMICHE. PROCEDETE CON CAUTELA: SE SCOPERTI, GLI INFILTRATI FARANNO UNA BRUTTA FINE...

Il Mammuth Tank, il mezzo militare più potente e costoso a disposizione dei GDI. Occhio.



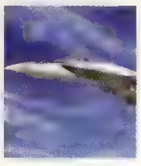
L'esplorazione rappresenta una componente rilevante di Command & Conquer.

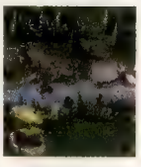
(indispensabili per fermare l'avanzata nemica).e mezzi di trasporto (che consentono di spostare le truppe rapidamente). Prima di attaccare le installazioni nemiche dovrete esplorare le zone circostanti i vostri insediamenti. Come in ***Dune II***, infatti, l'area di gioco si disvela man mano che vi muovete verso le estremità dello schermo. Il metodo di controllo è semplicissimo: *Command & Conquer* adotta una flessibile interfaccia punta-e-clicca (a questo proposito, l'uso del mouse Sony è caldamente consigliato). Per muovere un'unità, ad esempio, basta cliccarci sopra, indicare sullo schermo il punto in cui si intende ricollocarla e questa si sposterà automaticamente scegliendo l'itinerario più breve (che non è necessariamente anche quello più sicuro). L'unità - che si tratti di un fante o di un mezzo militare - raggiunge la nuova posizione evitando ostacoli naturali quali muri, foreste, fiumi etc. E' possibile impartire alle unità a piedi una serie di ordini specifici (muoviti, attacca, difendi etc.). Disegnando una sorta di quadrato con il puntatore del pad/mouse è possibile muovere un gruppo di soldati: questo consente di impartire ordini complessi a un grande numero di soldati in modo assolutamente semplice. Nei livelli avanzati - quando sullo schermo si accumulano decine e decine di fanti - questa opzione facilita nettamente le cose. Cliccando sull'icona "attacca" e quindi selezionando l'obiettivo, i nostri soldati partiranno alla carica. In caso di attacco nemico, le unità si difenderanno. I soldati, in fatti, reagiscono anche autonomamente: riconoscendo un pericolo, i soldati e i mezzi militari faranno il possibile per eliminarli (questo è particolarmente utile quando siete impegnati in altre operazioni). Il livello di intelligenza artificiale dei nostri "omini" e di quelli controllati dal computer è elevato.

Vittime di Guerra

La parte più gestionale di *C&C* richiama quella di ***Dune II***, altro eccellente prodotto Westwood disponibile per PC e console a 16-bit. Una volta collocata la base mobile nel punto desiderato, occorre edificare immediatamente una centrale energetica. All'inizio del gioco vengono automaticamente concessi al giocatore l'energia e i crediti sufficienti per attuare questa operazione. Successivamente, sarà necessario recuperare il Tyberium e convertirlo in energia. Di questo compito si occupano speciali mezzi che prelevano il prezioso minerale e lo trasportano fino all'impianto di trasformazione, che nel frattempo avrete costruito. La produzione di energia convertibile in crediti rende possibile la costruzione di altri edifici (radar, caserme, fabbriche d'armi). L'incremento del numero di soldati e dei mezzi disponibili comporta il dispendio di un certo numero di crediti e richiede del tempo: maggiore è la capacità produttiva della vostra base, minore sarà l'attesa. Creare riforzi è un elemento fondamentale del gioco: i soldati sono indispensabili per proteggere la base ma soprattutto per sferrare offensive al nemico. I fanti non sono tutti uguali: alcuni sono equipaggiati con un miserrimo mitragliatore, mentre altri hanno a disposizione granate e lanciamissili. La produzione di questi ultimi, ovviamente, richiede un numero maggiore di crediti e non è accessibile nei primi livelli. Oltre ai soldati è possibile produrre "ingegneri" capaci di infiltrarsi all'interno delle installazioni nemiche e catturarle. Questi, oltre ad essere molto costosi dal punto di vista produttivo, sono vulnerabili ai colpi avversari, quindi se intendete utilizzarli, cercate di proteggerli adeguatamente. I veicoli corazzati possono essere ottenuto solo se prima avete edificato industrie ad hoc. Nei livelli avanzati avrete a disposizione anche potenti cingolati e mezzi semoventi lanciamissili. Le caratteristiche dei mezzi militari variano a seconda del tipo di esercito scelto (NOD o GDI). I NOD inoltre possono contare su rinforzi dal cielo e dall'acqua droppati rispettivamente da aerei o da potenti hovercraft.

Le animazioni infralivello contribuiscono a creare un'atmosfera davvero massiva.





L'Aspetto Cosmetico

Un gameplay davvero complesso ma allo stesso tempo straordinariamente immediato è supportato da una grafica estremamente definita. Gli scenari sono ricostruiti in ogni minimo dettaglio. La visuale ricorda moltissimo quella dei classici a sedici bit dei Sensible Software (***Cannon Fodder***, versione iper-semplificata di ***Command & Conquer*** e ***MegaLoMania*** in particolare). I micro-soldati sono in costante movimento (si mettono persino a fare flessioni nei momenti di "calma"), le torrette difensive ruotano nella direzione degli avversari e le luci delle raffinerie si accendono durante il processo di lavorazione del Tyberium: il tutto è davvero stupendo a vedersi. Animazioni cinematografiche tra un livello e l'altro farciscono un gioco di per sé perfetto. Il soundtrack dinamico accompagna l'azione rimarcando i momenti più spettacolari. Se ancora non fosse chiaro, ***Command & Conquer*** può essere definito il migliore wargame mai apparso su console. Purtroppo, non saranno disponibili per PlayStation livelli aggiuntivi e data disk, ma l'elevato numero di missioni presenti nel CD assicurano una longevità notevole. Avremmo apprezzato l'opzione di gioco in coppia tramite link-up: la sfida tra videogiocatori umani avrebbe reso ancora più intensa l'esperienza ludica. A parte i tempi di caricamento un po' lunghi, il gioco non è afflitto da difetti rilevanti. Uscendo in contemporanea al sequel (che di fatto è un prequel!) per PC, ***C&C: Red Alert***, la versione Playdi ***Command & Conquer*** soddisferà non semplicemente gli amanti delle simulazioni strategiche, ma tutti coloro che apprezzano le opere elettroniche di intrattenimento (al secolo, i videogiochi).

Commento **La diversificazione del software PlayStation non può che essere accolta con entusiasmo. La nuova ondata di wargame su console ha trovato il suo paradigma. *Command & Conquer* era fantastico su PC. E' favoloso su PlayStation.**

Pro...

- *Spessore notevole*
- *Estrema cura dei dettagli*

Contro...

- *Non è possibile giocare in coppia*
- *Caricamenti non rapidissimi*

La Pagella...

Grafica	**85**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**93**
Longevità	**92**
Originalità	**91**

93

KONAMI® CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 195/A - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GABRIO	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/R - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Baires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, 5/A - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /R - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
T&T	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY KID	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

DISTRIBUZIONE ITALIA

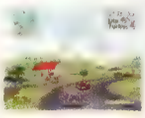
X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

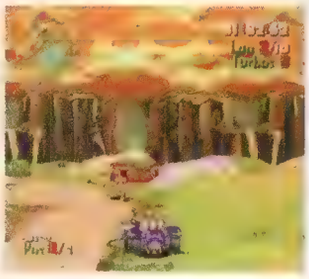
SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

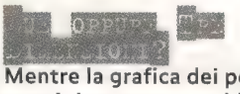
Street Racer



Quando il Super Nes era ancora una macchina competitiva e in grado di regalare emozioni (sembra incredibile, ma è successo, e nemmeno molto tempo fa), i giochi di guida erano assai diversi da quelli che attualmente popolano le circuiterie del nostro fido 32-bit. Si trattava di titoli bidimensionali non certo complessi come quelli odierni ma che, dati i tempi, riuscivano comunque nell'intento di stupire e divertire il giocatore medio dell'epoca. Gli esponenti più famosi di questa categoria soo senz'altro *F-Zero* e *Mario Kart* ma, ripensandoci, un gioco che ho avuto occasione di provare e che ricordo con piacere, è senz'altro *Street Racer*. Il titolo della UbiSoft presentava le stesse caratteristiche di *Mario Kart* per quanto riguarda lo stile di gioco spiccatamente arcade ma, a differenza del titolo Nintendo, offriva una grafica migliore e una velocità più elevata. Oggi come oggi, seguendo la tendenza comune improntata al revival, o in parole povere al riciclo, ecco che la casa transalpina ci riprova, riproponendo *Street Racer* su PlayStation.



A dire la verità, *Street Racer* non è un gioco di guida puro come, ad esempio, *Ridge Racer* o *F1*, ma appartiene a una categoria ibrida, che comunque continua a godere dei favori del grande pubblico. Per via dell'ambientazione, dei personaggi e del tipo di gare presenti, ci troviamo di fronte a un gioco non certo serio, ma ugualmente impegnativo: la possibilità di utilizzare power-up e bastonare gli avversari del resto è la cosa che più risalta rispetto ai soliti racing games. Ma vediamo di proseguire con ordine, iniziando dai personaggi. Come nella vecchia versione è possibile scegliere il proprio mezzo dagli otto presenti all'inizio: ogni veicolo è naturalmente contraddistinto da diverse velocità, accelerazione, tenuta di strada e altro ancora, ma in questo frangente è possibile notare una certa mancanza di innovazione. I personaggi infatti, oltre ad essere quantitativamente immutati, sono gli stessi della versione Super Nes e devo dire che qualche mezzo o pilota nuovo non avrebbero certo dato fastidio. Per quel che riguarda le piste il discorso cambia: questa volta i circuiti di gara sono completamente inediti. Disputando infatti la modalità di campionato, *Street Racer* mette a disposizione tre coppe, (bronzo, argento e oro) ognuna delle quali include un set di piste diverse e sempre più complesse.



Mentre la grafica dei personaggi rimane sempre bidimensionale (seppure più

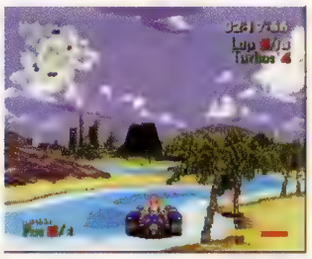
Come nella versione Super Nes la benché minima curva si trasforma spesso in una "fagiolada" con assatanati che menano cazzotti a destra e manca...

Titolo : Street Racer
Casa : UbiSoft
Versione : Europea
N° Giocatori: 1
Genere : Guida

dettagliata), il discorso cambia quando parliamo degli scenari che fanno da cornice alle varie piste. Questi ultimi infatti sono ora diventati poligonali, eccezion fatta per i fondali statici, presenti all'orizzonte. Si tratta di un buon connubio tra due e tre dimensioni e nonostante qualche elemento clippeggiante, le immagini si muovono in maniera fluida e veloce. Il senso di profondità riferito al paesaggio è stato ricreato abbastanza bene, anche se in alcuni casi le strutture poligonali non particolarmente elaborate danno al panorama un qualcosa di indefinibile, ma che di certo non fa una splendida figura (insomma, scordatevi *Motor Toon Grand Prix 2*)... In pratica si ha come la sensazione che, nonostante gli elementi poligonali introdotti, il gioco sia stato concepito continuando a seguire schemi bidimensionali, con il risultato che alla fine della fiera i conti non quadrano...

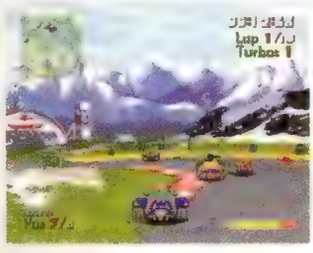
Il Manuale del Perfetto Vampiro

Lo *Street Racer* originale era certamente un ottimo titolo e la caratteristica positiva che più mi aveva impressionato era, ai tempi, la giocabilità: oltre alla velocità, l'ottimo controllo del mezzo donava una sensazione di tenuta di strada impareggiabile e questo è, a mio avviso, uno degli elementi basilari in qualsiasi gioco di guida che si rispetti. Ora il sistema di controllo è peggiorato, rendendo questo Street Racer molto meno giocabile della sua controparte a 16-bit. In pratica, iniziando a giocare la vettura segue le traiettorie in maniera fedele e senza scomporsi più di tanto, ma allo stesso tempo, ci si rende conto che qualcosa non funziona. All'inizio è solo una sensazione e si decide così di cambiare il mezzo, nella speranza di qualche miglioramento, ma invano: non si tratta dei



limiti di tenuta o di una difficoltà intrinseca nel pilotare la macchina, ma del sistema di controllo molto migliorabile. Siamo tutti d'accordo sul fatto che *Street Racer* sia un titolo spiccatamente arcade, ma un sistema di controllo più soddisfacente, avrebbe aiutato non poco il game della UbiSoft. Non è un gioco difficile o inguidabile: solo che pilotare i vari mezzi non regala soddisfazioni, facendoli più somigliare a saponette a quattro ruote che non a macchine. La sensazione più ricorrente in questo caso è quella di avere la macchina ferma al centro della pista, con tutto il resto del paesaggio che le si muove intorno. Vi assicuro che questo fenomeno è abbastanza difficile da descrivere a parole, ma bastano pochi minuti di gioco per capire di cosa stia parlando...

MAX



STREET RACER ***ADOTTA UNO STRANO MIX FRA GRAFICA 2D E 3D: IL RIUSLTATO FUNZIONA MA, PURTROPPO, SOLO FINO A UN CERTO PUNTO.***

Commento **Questo nuovo episodio di *Street Racer* ha fortemente deluso le mie aspettative: non credo sia un titolo molto divertente. L'idea alla base del gioco, per quanto vecchia e stagionata, non era poi da buttare via, ma a patto di rivedere la struttura del game, aggiornandola in funzione della nuova veste grafica. Anche se sono stati aggiunti elementi in grafica poligonale, il senso di "piattezza" caratteristico dei titoli di guida bidimensionali rimane e non è molto piacevole. Anche il sistema di controllo risulta inadeguato per via della sua natura: la banalità del modello di guida è disarmante e la cosa non può essere presa alla leggera. Giochi simili possono anche divertire, ma da qui a consigliarne l'acquisto c'è una bella differenza... *Motor Toon 2* rimane irraggiungibile.**

Pro...

- *Grafica carina*
- *Un buon numero di circuiti diversi*

Contro...

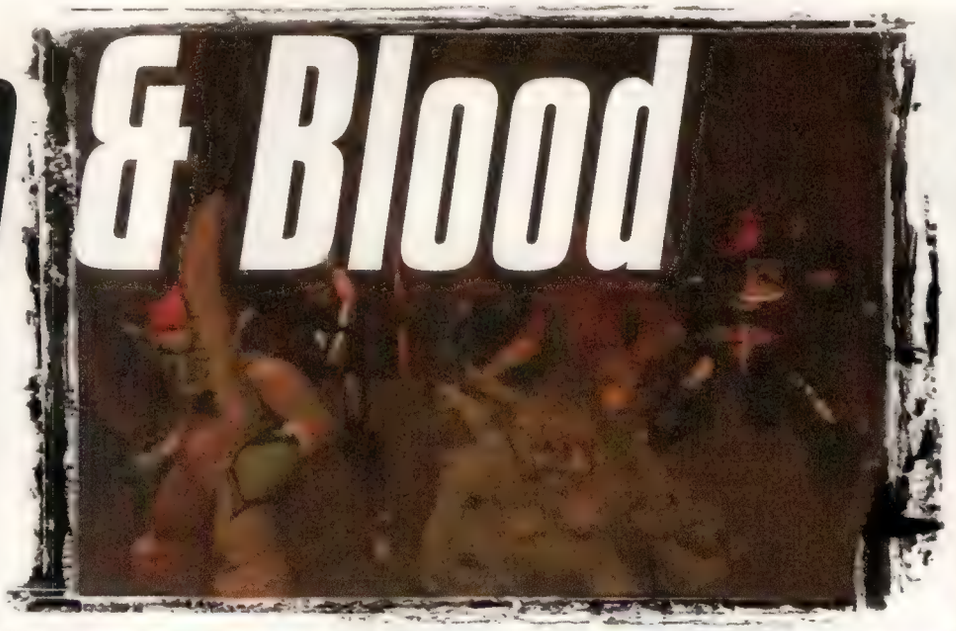
- *Modello di guida scadente*
- *Troppo simile alla versione SNes*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**63**
Longevità	**77**
Originalità	**75**

75

Iron & Blood



Come probabilmente molti di voi avranno già capito leggendo il titolo di questo game, *Iron & Blood* non é altro che l'ennesimo beat 'em up che però, a differenza di molti altri titoli similari, si ispira al mitico *AD&D*. Detto questo bisogna comunque precisare che la componente meramente action e quella avventurosa non sono presenti in proporzioni uguali. I vari combattimenti costituiscono infatti l'elemento fondante di questo *Iron & Blood* ponendolo di fatto in competizione con titoli come *Tekken 2* e *Star Gladiator*.
Per quel che riguarda invece la trama del gioco questa risulta caratterizzata da una vasta serie di elementi fantasy che però, alla fin della fiera, sono serviti ai programmatori della Acclaim per propinarci la solita storia che vede opposti un gruppo di baldi eroi contro le solite orde di demoni. Ovviamente i personaggi coinvolti in questi scontri si guarderanno bene dal tentare di appianare le proprie divergenze con pacate e civili discussioni quindi pugni, calci, prese e magie saranno tutti ingredienti di questo game targato Acclaim che, tanto per cambiare, si propone come nuovo ed indiscusso dominatore di questa categoria. Ma ci sarà veramente da fidarsi? Per saperlo non vi resta che continuare a leggere!

Titolo : **Iron & Blood**
Casa : **Acclaim**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1 – 2**
Genere : **Picchiaduro**

Speedy Gonzales
Indubbiamente bisogna ammettere che le varie sezioni di combattimento che costituiscono il corpo principale di ***Iron & Blood*** risultano discretamente diverse da quelle degli altri picchiaduro 3D usciti finora. Questo fatto non riguarda solo la grafica (che pure vanta personaggi composti da ben *"4.000 poligoni complessi"*), ma anche la meccanica di gioco con una frenesia ed una velocità d'azione veramente senza precedenti. I vari fighter schizzano infatti sullo schermo con una velocità semplicemente mostruosa il che, unito alla grande semplicità del sistema di controllo e di gestione delle varie mosse, rende questo prodotto molto, forse fin troppo, rapido rendendo così quasi impossibile l'impostazione di una qualsiasi tattica o strategia di gioco.

Duck King
Iron & Blood vanta la bellezza di 16 diversi lottatori, 8 schierati dalla parte delle forze del bene e 8 sul bricconcello andante. I fighters buonini carini saranno costituiti da umani, nani ed elfi mentre le loro controparti malvagie saranno composte da gargoyles, lupi mannari, orchi e necromanti assortiti.
Ovviamente ognuno di questi personaggi sarà caratterizzato da un particolare stile di lotta al quale si affiancherà una serie di attacchi magici. Questi saranno generalmente costituiti da fireball in perfetto stile ***Street Fighter*** oltre alle quali si segnalano una serie i colpi discretamente originali quali barriere di energia e prese psichiche in grado di sollevare l'avversario a distanza a quindi scagliarlo al suolo. Detto ciò, mi duole dover

constatare che se quello che cercate in un picchiaduro è un sistema di combo e di attacchi piuttosto complesso questo ***Iron*** non é sicuramente il titolo ce fa per voi. Le sequenze di attacchi sono infatti praticamente inesistenti il che diventa particolarmente evidente quando lo speaker che commenta i vari incontri si ostina a chiamare "combinazioni" anche le pressioni di due semplici tasti. Le varie mosse risultano inoltre eccessivamente semplici da eseguire e, nonostante il sistema di controllo sia più che funzionale, non esiste alcun elemento in grado di catturare l'interesse del giocatore per un lasso di tempo sufficientemente lungo. Dal punto di vista meramente tecnico le cose vanno un po' meglio anche se, nel complesso, la realizzazione tecnica è un po' grezza (i fondali sono incredibilmente piatti e poveri di dettagli): i vari lottatori che si muovono sullo schermo risultano infatti ben definiti anche se siamo comunque ben lontani dalla fluidità e dalla ricchezza di animazioni viste in titoli quali *Tekken 2* o *Star Gladiator*. Concludendo mi pare quindi inevitabile sottolineare come ***Iron & Blood***, a dispetto dei gloriosi proclami fatti dalla Acclaim, in realtà sia un titolo davvero molto deludente. Certo, l'idea di base é buona così come l'impostazione generale del game, però i programmatori devono anche capire che non è più possibile sperare di vendere giochi puntando solo sulla realizzazione tecnica trascurando fattori quali giocabilità e longevità!

END

Commento **Considerando il fatto che di picchiaduro tridimensionali ne abbiamo fin sopra i capelli, che la concorrenza è parecchio meglio, che tecnicamente Iron & Blood è mediocre, che è poco divertente, che la monotonia prende ben presto il sopravvento... Girate pagina. Per favore.**

Pro...
- *Personaggi curati graficamente*
- *Velocità d'azione elevatissima*

Contro...
- *Combo praticamente inesistenti*
- *Niente di nuovo sotto il sole*

La Pagella...

Grafica	**70**
Sonoro	**63**
Giocabilità	**58**
Longevità	**65**
Originalità	**49**

60

Games Mania

DISPONIBILI ULTIME NOVITA' USA/JAP

NINTENDO 64

NINTENDO 64
WAVE RACER
W. G. 3D HOCKEY
KILLER INSTICT GOLD
STAR WARS
MARIO KART 64
J LEAGUE FOOTBALL
SCART
MEMORY CARD
PILOTSWING
MARIO 64
M.K. TRILOGY
TUROK
CRUIS'N USA
W. PROJECT
GOLF
JOYPAD
MODIFICHE

SONY PSX PAL
SONY PSX JAP
CAVO SCART
JOY PAD ORIGINALE
CAVO LINK
MEMORY CARD
MULTY TAP
CRASH BANDICOOT
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
RESIDENT EVIL
FINAL DOOM
ANDRETTI RACING
STREET F.ALPHA 2
KING OF F. 95
PROJECT OVERKILL
BUBBLE BOBBLE
BUST A MOVE 2
FORMULA 1
INDEPENDENCE DAY
RIDGE RACER REV.
ADIDAS P.SOCCER
NEED FOR SPEED
INT TRACK E FIELD
ALIEN TRILOGY
WIPEOUT 2097
D. DERBY 2
TOTAL NBA
RAYMAN
M.K. TRILOGY
TOMB RAIDER
MOTOR T.GP2
SUPER S. RACER
FADE TO BLACK
SOVIET STRIKE
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII
INT SUP.SOCC. DELUXE
TENKA
FIFA 97
COMMAND AND CONQUER
MOTOCROSS
ON SIDE
SCORCHER
SPOT G. TO HOLLIWOOD
DISRUPTOR
BLAST CHAMBER
STAR GLADIATOR
BROKEN SWORD
PANDEMONIUM
TWISTED METAL 2
NBA EXTREME
EXTREME GAMES 2
SAMURAI SHOWDOWN
DARKSTALKER

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA
PER ORDINI O INFORMAZIONI:

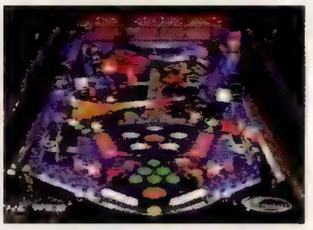
06/91 11 705

GAMES MANIA - VIA CATULLO,32/A - 00040 POMEZIA (RM)

I LOGHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

Pro Pinball

RAGAZZI, MA VI RICORDATE I TEMPI IN CUI QUASI TUTTI I FLIPPER FUNZIONAVANO A 100 LIRE? ADESSO I TEMPI SONO LEGGERMENTE CAMBIATI E PER GIOCARE CON UNA SIMULAZIONE DI FLIPPER PER PLAYSTATION CI VUOLE MILLE VOLTE TANTO...



Dopo i videogiochi i flipper sono sicuramente uno dei passatempi più divertenti ed esaltanti dell'intero globo terraqueo. Percuotere una piccola boccia d'acciaio con un'indicibile violenza rimette in pace con il mondo, per non dire poi quanto possa essere esaltante riuscire a inzaccherare la piccola sfera in uno dei tanti hole che si trovano sparsi qua e là sul tavolo. Detto ciò, così com'è successo per i coin-op, anche i nostri adorati "biliardini" hanno subito delle trasformazioni che li hanno portati a diventare macchinari simili a montagne russe con un'illuminazione ed effetti sonori degni di Las Vegas.

Ora però ci troviamo di fronte a uno stadio successivo: cercare di portare il flipper all'interno di un monitor. Un'impresa ardua, senza dubbio, soprattutto perché per avere successo questo tipo di operazione implica il fatto di riuscire a riprodurre su schermo le stesse sensazioni, le medesime emozioni che si provano pigliando a calci quei fantastici agglomerati di legno e plastica e questo non è facile (soprattutto quando il vostro TV è un Sony da 29 pollici del costo di svariati milioni!).

Inserire Coin

Una delle peculiarità di *Pro Pinball* è quella di essere, a livello meramente visivo, la miglior simulazione di un flipper mai apparsa su di una console. L'utilizzo della grafica 3D e degli effetti di rendering ha infatti consentito ai ragazzi della Empire di realizzare un tavolo datato di tutti quegli effetti ottici presenti anche nelle controparti reali. Ovviamente tutte questo cose sarebbero inutili se il gioco in questione non fosse stato in grado di simulare a dovere anche la meccanica di gioco di un vero flipper ma, fortunatamente, abbiamo potuto constatare che anche in questo caso il lavoro svolto è davvero di ottima fattura. Le varie routine che gestiscono il movimento della pallina e i vari effetti inerziali sono infatti molto realistiche ed efficaci, il che vi permetterà di sviluppare le vostre strategie di gioco proprio come se vi trovaste nel bar sotto casa. Ovviamente per i neofiti del genere la cosa potrà sembrare semplicemente senza senso, però va detto che, una volta fatto l'occhio con la dinamica dei vari rimbalzi e imparato a conoscere i vari "ostacoli" che popolano il tavolo di questo *Pro Pinball*, riuscirete a far compiere alla vostra piccola boccia argentata evoluzioni semplicemente mirabolanti che vi consentiranno di incamerare punteggi smodati!

Titolo : **Pro Pinball**
Casa : **Interplay**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1 – 4**
Genere : **Flipper**

Quanto è Top!

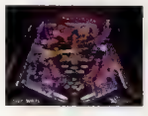
Indubbiamente le opzioni di gioco presenti in *Pro Pinball* sono piuttosto numerose, tuttavia bisogna dire che, mettendo da parte le varie trovate meramente cosmetiche, in realtà non esiste alcune elemento in grado di modificare sostanzialmente la struttura di questo prodotto. Flipper è e flipper resta. Le varie opzioni che potrete selezionare vi permetteranno, oltre a visionare una piacevole ma quanto mai inutile carrellata di immagini renderizzate, di variare il numero di giocatori (da 1 a 4), di bilanciare gli effetti sonori, di aumentare/diminuire il livello di definizione dello schermo, nonché di selezionare la visuale di gioco a voi più congeniale. Per quel che riguarda invece il sistema di controllo le due piccole palette potranno essere attivate tramite la pressione del tasto ▲ e della croce direzionale mentre gli immancabili "rusoni" potranno essere dati pigiando con vigore i tasti L e R.

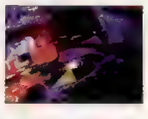
Ovviamente dovrete fare molta attenzione ogni qual volta deciderete di shakerare il piccolo tavolo; è infatti concepibile tentare di ribaltare la macchina per sottrarre la vostra pallina da una fine certa, mentre la stessa cosa non può essere detta nel caso in cui le vostre percosse siano motivate solo da qualche squallido punticino extra. Certo, funghi, bersagli, buche e rampe sono bottini prelibati, ma mi spiegate cosa ve ne fate di una biglia in hole quando la macchina comincia a spernacchiarvi?

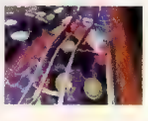
...Quanto è Top!

A questo punto immagino che molti di voi si staranno chiedendo cosa c'è che non va in questo *Pro Pinball*. Beh, a livello meramente tecnico direi proprio nulla. Il problema è che, purtroppo, per quanto ben fatto la longevità offerta da questo prodotto è davvero troppo bassa. Un unico tavolo da gioco infatti non è in grado di soddisfare le esigenze di un pubblico che, da questo tipo di titoli, cerca soprattutto una buona varietà. Personalmente ritengo che l'errore commesso sia stato proprio quello di voler simulare in tutto e per tutto un vero flipper. Sono infatti fermamente convinto che chiunque ami questo genere di giochi non trovi divertente trascorrere parte del proprio tempo con versioni su schermo che, per quanto ben fatte, non possono comunque vantare lo stesso feeling e le stesse emozioni delle loro controparti da sala. Purtroppo lo stesso discorso può essere fatto per i neofiti del genere: che senso ha per un ragazzo che non è appassionato di questo genere di giochi comprarsi un titolo indubbiamente ben fatto, ma che risulta non solo esternamente rigido nella sua struttura, ma anche incredibilmente ripetitivo? Nessuna, ecco quale. Avete ragione, sono incontentabile, però ritengo che, per poter risultare adeguatamente divertente, questo genere di giochi su computer debba essere estremamente eterogeneo e quindi avere una buona realizzazione tecnica (non necessariamente maniacale) e un buon numero di tavoli e percorsi (un po' come accade con i tracciati nei giochi di guida) in modo da permettere al giocatore di godere di una certa libertà e varietà di scelta. In fondo spendere quasi cento carte da mille per una singola partita (per quanto lunga possa essere) non mi sembra poi una gran bella idea, voi che ne dite?

END







Commento **Indubbiamente si tratta della miglior simulazione di flipper mai apparsa su una console a 32-bit. Purtroppo però, a differenza delle controparti in legno e plastica, questo *Pro Pinball* presenta una struttura di gioco eccessivamente ripetitiva e poco varia che, alla fine dei conti, non consente al giocatore di apprezzare a dovere la grande cura con la quale è stato riprodotto il tavolo di gioco.**

Pro...

- *Il miglior flipper per PlayStation*
- *Tecnicamente ok*

Contro...

- *Poco avvincente a lungo termine*
- *Un solo tavolo è veramente poco*

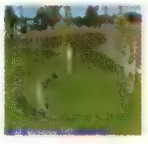
La Pagella...

Grafica : **75**
Sonoro : **76**
Giocabilità : **70**
Longevità : **55**
Originalità : **30**

60

Il movimento della palla è decisamente più realistico di quanto accadeva nei passati titoli PGA. Ora la traiettoria della palla è influenzata da qualsiasi avvallamento e buca che il simpatico sferoide incontra una volta lasciata la mazza del giocatore.

PGA Tour '97



Sur non essendo uno sport particolarmente spettacolare, il golf è una delle discipline maggiormente convertite in videogames, sin dai tempi del mitico *Leaderboard* sul C64. In questi ultimi anni abbiamo avuto la possibilità di provare da casa i migliori percorsi del mondo e di sperimentare tracciati inventati da zero. Ciò nonostante abbiamo assistito a notevoli progressi nell'ambito della realizzazione tecnica, ma a pochissimi cambiamenti per quanto riguarda lo schema di gioco. *PGA Tour '97* è la conferma di tutto questo.

Il titolo della Electronic Arts, sulla scia dei vari *Madden*, *NHL Hockey* e *NBA Live*, è l'ennesimo upgrade di un gioco le cui origini risalgono addirittura al MegaDrive.

Spa-Ghet-Ti!

Descrivere *PGA Tour '97* è quindi facilissimo: si tratta del solito gioco di golf con qualche piccola innovazione. Tanto per cominciare sono stati inseriti due tracciati nuovi (Sawgrass e Spanish Bay), le animazioni dei 14 giocatori sono realizzate con la tecnica del motion-capture e un caddy vi accompagna ora per tutta la durata della partita. Inoltre un sistema di picture-in-picture vi consente di seguire con precisione ogni tiro, grazie anche alle otto inquadrature a cui dovrebbero ormai essere abituati i fan della EA.

Mo-To-To-Ria!

Preso così *PGA Tour '97* non è certo male: esteticamente infatti siamo di fronte a un titolo di tutto rispetto con gli sprite che si muovono assai realisticamente e fluidamente e un sonoro davvero massiccio. Il problema sta tutto nella (mancanza di) longevità. Se possedete una vecchia versione di *PGA* non vedo un solo motivo per acquistare questo titolo. Ah sì, c'è una nuova modalità chiamata Course Management dove voi programmate il colpo e il computer tira. Wow, che emozione. L'unica cosa che posso augurarmi è che con *PGA '98* i nostri amici d'oltreoceano decidano di migliorare in qualche modo anche il sitema di controllo, troppo distante dalla realtà (dove colpire la pallina e mandarla dove si vuole è impresa quantomai proibitiva) o escogitino qualche espediente particolarmente geniale...

SIMON

Commento **Esteticamente *PGA Tour '97* è senza dubbio il miglior gioco di golf in mesi e mesi, ma la grafica da sola non basta a trasformare un gioco discreto in un capolavoro. Il nuovo titolo EA non offre assolutamente nulla di nuovo ed originale e per molti versi è pressoché identico ai suoi predecessori o ad *Actua Golf*. Certo, l'intelligenza artificiale dei giocatori è sensibilmente migliorata, ma il sistema di controllo con la solita barra della potenza sta diventando obsoleto e una simulazione di golf deve possedere qualche qualità per essere giocabile anche a lungo termine, cosa che non accade con *PGA '97*.**

Titolo : PGA Tour '97
Casa : EA
Versione : Europea
N° Giocatori : 1 – 4
Genere : Sportivo

Pro...
- *Graficamente superbo*
- *I.A. degli avversari elevata*

Contro...
- *Troppo simile a PGA '96*
- *Sistema di controllo obsoleto*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**63**
Longevità	**68**
Originalità	**40**

65

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Dopo la pausa forzata degli scorsi due numeri dovuta alla cronica mancanza di pagine questo mese, riprende più arzillo che mai, il nostro spazio dedicato ai trucchi und gabolette affini. Questa volta però, invece di subissarvi con la solita pletora di cheat abbiamo deciso di soddisfare le richieste di alcuni di voi che, in questo ultimo periodo, ci hanno letteralmente massacrato i padiglioni auricolari con una serie infinita di richieste d'aiuto. Abbiamo quindi deciso di prendere in considerazione alcuni giochi cercando di ravanare, di sviscerare, di estrapolare qualsiasi informazione che potesse alleviare le vostre sofferenze e che arginasse per almeno un paio di giorni quell'immane onda modello *Point Break* che ha colpito la redazione in questo periodo. Nel malaugurato caso in cui nessuno dei titoli in questione facesse parte delle vostra lista della spesa non posso far altro che invitarvi a telefonare (aaargh!), a mandarci delle lettere, telegrammi, cablogrammi e piccioni viaggiotori con i quali potrete segnalarci i titoli sui i quali desiderate avere maggiori "informazioni". Detto ciò vi lascio alla lettura di sittale rubrica sperando che, quanto raccolto qui sotto, riesca a soddisfare anche i vostri desideri più repressi.

Fabio Ravetto

In the Hunt

Stage Select

Per selezionare il livello di partenza prima di inziare a giocare spostate il cursore sulla scritta option e quindi premete: ↖, ● e Select. Avrete così accesso alla schermata di selezione del livello.

Per Modificare la Velocità

Tutti i fan degli shoot 'em up frenetici e furiosi avranno sicuramente trovato questo *In The Hunt* troppo lento per i loro gusti. Beh gente, se trovate che il gioco sia troppo "monotono" non dovrete far altro che stoppare momentaneamente il gioco per poi togliere la Pausa mentre tenete premuti i tasti R2 e ▲. Potrete così notare un notevole incremento nella velocità di gioco!

Continue Infiniti

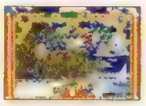
Per incrementare il numero di continue a disposizone non dovrete far altro che premere il tasto Start mentre tenete premuti i tasti Select e ▲ una volta che sarete morti.

Bust a Move 2

Per la gioia di tutti i pallettari folli ecco ora una rapida serie di trucchi che vi consentiranno di andare a zonzo per i livelli di questo gioco in tutta sicurezza.

Un Nuovo Mondo

Non appena compare la schermata dei titoli premete R1, SU, L2, ↓. Se avrete fatto tutto correttamente un piccolo mago farà la propria comparsa nell'angolo in basso a destra dello schermo ad indicarvi che il cheat è in funzione. A questo punto tutto quello che dovrete fare non sarà altro che andare nella schermata delle opzioni dove potrete selezionare una nuova modalità di gioco chiamata "Another World". Questa vi darà la possibilità di cimentarvi con 27 nuovi livelli che metteranno a dura prova anche gli arpioni dei giocatori più navigati.



Mi Fate Credito?

Sempre all'interno della schermata delle opzioni premete in rapida sequenza ←, →, R1, R2, L2, L1, ↑ e ↓. Fatto ciò muovete il cursore sulla scritta "Credits" e premete il tasto X il più rapidamente possibile. Se avrete fatto tutto in maniera corretta verrete ricompensati con una manciata di crediti extra che vi consentiranno di giocare a sbaffo per almeno una trentina di volte!

Bella Gioia

Per avere a disposizone un nuovo e scintillante set di personaggi selezionate il puzzle game e quindi, all'interno della schermata con la mappa, inserite il seguente codice: →, →, ↑, ↓ e quindi premete i quattro Shift (ovvero i due L e i due R) simultaneamente. Se avrete fatto tutto in maniera corretta verrete immediatamente trasportati all'interno di una nuova schermata nella quale potrete selezionare tutta una serie di personaggi dall'aspetto un pochino più umano.

ZeitGeist

Se siete stanchi delle solite inquadrature provate a movimentare un po' la sistuazione con uno dei seguenti trucchi. Potreste così trovarvi di fronte ad un gioco completamente nuovo (beh, per lo meno diverso dal solito...)!

Visuale Aerea

Per avere una bella inquadratura dall'alto inziate a giocare e poi premete Start per mettere il gioco in pausa. Una volta fatto ciò rinziate a giocare premendo nuovamente il tasto Start solo che questa volta dovrete tenerlo pigiato per almeno 10 secondi. Fatto ciò lasciate il pulsante e quindi pigiate L1 e Start contemporaneamente: vi troverete così con la visuale desiderata.

Inquadratura Laterale

Se anche la visuale aerea non vi dovesse sfagiolare a dovere allora è la volta di provare l'inqudratura laterale. Anche in questo caso ripetete le stesse operazioni che vi abbiamo descritto prima solo che, questa volta, invece di premere L1, dovrete premere il tasto L2.

Motor Toon GP 2

Iniziamo subito con un bel trucchetto. Per avere a disposizione un maggior numero di opzioni non dovrete far latro che tenere premuti i tasti L e R, mentre selezionate la schermata delle opzioni. Detto ciò come probabilmente molti di voi sapranno già ogni volta che vincerete il campionato verrete ricomensati con una serie di bonus game. Tuttavia nel caso in cui voi foste troppo annoiati, troppo occupati o, più smeplicemente, troppo scarsi per riuscire ad avere accesso a questi fantastici giochilli sappiate che esiste un piccolo cheat che vi permetterà di utilizzare questi game senza essere costretti a vincere neanche una gara. Per prima cosa entrate nella schermata delle "goodies" accessibile tramite il main menu, quindi tenete premuti uno qualsiasi dei quattro shift e premete il tasto Select. Vedrete così apparire un numero nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. I numeri che appariranno saranno i seguenti: L1 = 4, L2 = 8, R1 = 1 e R2 = 2. Tutti gli altri numeri di cui avrete bisogno potranno esser ottenuti premendo due o più tasti contemporaneamente. Per esempio, per ottenere 5, non dovrete far altro che tenere premuti i tasti L1 e R1 (4 + 1) mentre premete il tasto Select. La stessa cosa vale per le lettere solo che questa volta le combinazioni risulteranno un pochino più complesse.
Queste sono:

L2 + R2 = a
R1 + R2 + L1 = b
L1 + L2 = c
L1 + L2 + R1 = d
L1 + L2 + R2 = e
L1 + L2 + R1 + R2 = e

A questo punto immagino che alcuni di voi si staranno chiedendo il perché di tutto questo. Beh ragazzi, è semplicissimo! Infatti utilizzando le lettere e i numeri che vi abbiamo appensa dato avrete la possibilità di inserire tutta una serie di codici che vi consentiranno di avere immediatamente accesso a tutti i sottogiochi presenti in questo game! Non male, vero?

Personaggi Extra

Code: 4e43

Con questo code potrete selezionare quattro nuovi personaggi con cui giocare. Si tratta di Vanity, Billy the Tough e di Ching Tong Shang, tre nuovi garzoncelli con i quali potrete mettere a dure prova la vostra abilità di esperti corridori!

Tracciati Extra

Code: 4154

Inserite questo code per avere accesso a cinque nuovi percorsi (Snow Village, Night Island, Gulliver Night, Heavenly Castle e Galaxy Coaster) dall'aria alquanto insidiosa.

Battaglia dei Carri

Code: 5443

Preparatevi ad affrantare una incredibile serie di scontri all'ultima cannonata in questa nuova versione di uno dei più grandi classici targati Atari, ***BattleZone***.

Submarine X

Code: 5358

Avete finito i fogli di carta? La penna non vi scrive più? No problem, inserite questo code e preparativi a giocare con una fatastica versione digitale della sempreverde battaglia navale!

Motor Toon R

Code: 4631

Lanciatevi in una folle corsa sulla Toon Island utilizzando una fantastica stock car o una fiammante Formula 1, il tutto alla incredibile velocità di 60 frame al secondo!

Top Gun

Password

Livello di difficoltà: Trainer

MISSIONE	PASSWORD
1	93513
2	63631
3	86023
4	56141
5	79523
6	07631
7	20123
8	57131
9	70613
10	82123
11	46464
12	75623
13	39964
14	26123
15	89464
16	91692
17	15084
18	84103
19	08584
20	77603
21	90194
22	28103
23	41684
24	78692
25	91184
26	48384
27	02726
28	31984
29	94236
30	81484
31	45726

Livello di Difficoltà: Pilot

MISSIONE	PASSWORD
1	71123
2	05141
3	28523
4	55631
5	78023
6	86413
7	48954
8	77123
9	31564
10	24623
11	87964
12	74123
13	38464
14	61713
15	25064
16	79103
17	92684
18	26603
19	49094
20	76103
21	99584
22	40974
23	04226
24	33484
25	96726
26	89884
27	43236
28	30484
29	93726
30	27974
31	80326

3D Lemmings

L'ennesima sfilza di code per tentare di salvare la solita sfilza di Lemmings!

FUN Livelli 1-20	TRICKY Livelli 21-40	TAXING Livelli 41-60	MAYHEM Livelli 61-80
LEWSIAN	KAMACITE	CABOCEER	CHORIAMB
BLIMBING	GUMMOSIS	GEROPIGA	GARGANEY
FANAGALO	PRODNOSE	BONTEBOK	KAOLIANG
DRICKSIE	NGULTRUM	EMPYREAL	MAROCAIN
KURTOSIS	COTTABUS	LANGLAUF	OBTEMPER
GREGATIM	BEDAGGLE	NANNYGAI	TASTEVIN
WALLAROO	EPICALYX	SARATOGA	VELLOZIA
AVENTAIL	HOMALOID	QUINTAIN	BORACHIO
GAZOGENE	LALLYGAG	MUSQUASH	JACKAROO
JINGBANG	BILABIAL	ZOMBORUK	COOLAMON
DIALLAGE	CACOFOGO	SKILLING	BANAUSIC
BUNODONT	METAVURT	WOBEGONE	FABURDEN
NAINSOOK	SLOWBURN	BINDIEYE	RECKLING
YAKIMONA	PELLUCID	FRAXINUS	MIRLITON
FUMITORY	MAKIMONO	LINDWORM	OPAPANAX
CINGULUM	KHUSKHUS	CURLICUE	BIMBASHI
BESLAVER	DISPLODE	HANEPOOR	CAATINGA
ANABLEPS	RACAHOUT	IDEMQUOD	PENSTOCK
QUINCUNX	ORGULOUS	BLANDISH	SPRINGAL
TARLATAN	DUNCEDOM	MALAGASY	BABIRUSA

Se invece del gioco non ve ne frega niente e volete solo gustarvi le varie sequenze animate allora provate un po' ad inserie uno dei seguenti code:

Egitto: EGYPTAAA
Spazio: SPACEAAA
Army: ARMYAAAA
Sequenza Finale: MAZEAAAA

Jumping Flash 2

Dopo aver raccolto i 12 medaglioni, elencati qui sotto, la cara Rachel farà finalmente la sua comparsa come personaggio segreto nel main menu.

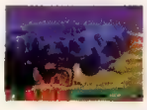
Medaglioni:

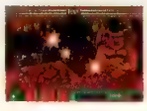
Door Prize - Verrà consegnata a chiunque riesca ad accendere la console almeno una volta.
Flower Child - Dovrete completare il "sany stage" senza sparare nemmeno un colpo.
Bunny of Steel - Completate uno stage senza venire danneggiati.
Systematic Salvation - Raccogliete la scritta "EXIT" in un qualunque stage.
El Dorado - Raccogliete tre oggetti dello stesso tipo.
Penny Pincher - Impossessatevi di tutti i coin in una qualunque schermata del gioco.
Super Stomper - Dovrete balzare sulla capoccia di un nemico e planare sulle teste di altri 4 pischelli senza toccare il terreno.
Frugal Fireworks - Ripulite un livello qualsiasi utilizzando dieci armi facendo però attenzione a non scartarne nessuna.
Bonus Bonanza - Entrate in tutti gli schermi bonus (almeno 12).
Big Trouble? No Sweat - Questo medaglione vi verrà consegnato cmpletati i primi 6 mondi.
Hasta La Vista, Baron! - Finite il secondo mondo extra.
Kodos -Distruggete tutti i personaggi della stessa specie.
Per prendere il "Kudos", l'ultimo dei 12 medaglioni presenti in *JF2*, dovrete riuscire a distruggere ogni tipo di personaggio presente nel gioco almeno una volta così, nel caso compaiano davanti orde di mostri tutti uguali, vi basterà eliminarne uno solo per potervi aggiudicare anche l'ultima patacca! Dovrete distruggere almeno una volta tutte le varie triplette di mezzi (per esempio un nemico per ognuno dei 3 colori, uno per ognuna delle 3 diverse varianti e così via). Per ottenere la Parent-child Combination (3 come numero, 2 come variazioni) vi sarà sufficiente eliminare prima il genitore e poi il bambino. Se avrete fatto tutto correttamente dovreste ottenere l'ultimo medaglione nello stage Extra 1-1, dove fa la sua comparsa l'ultimo nuovo nemico.

Nemico mio!

Eccovi ora una breva lista di tutti i mostri che incontrerete durante il gioco:
World 1-1
Hachidori, Yadokari, Paradise flower, Keewee, Gockey
World 1-2
Paradise Keewee, Berger, Hippobazooka, Yadokari
World 1-3
Same Machine
World 2-1
Cloudpink, Spider, Ozu bird (di 3 differenti colori e varietà), Frog, Gockey
World 2-2
Harizenbon 1, Tengu robo, Slime 1, Spider
World 2-3
Shogun machine
World 3-1
Stone robo, Imomushi machine, moth machine, cloud green, hippobazooka)
World 3-2
Kamosanba (3 differenti colori e varietà), Prince of Frogs, Slime 2, Rafulecia, Stone robo, Gockey
World 3-3
Monster flower 5
World 4-1
Tekken Kabutomushi, Uncle frog, Harisenbon 2, Mosquito propeller, Gockey
World 4-2
Pirania, Parabora bat, Dynamite Funkorogashi, Stone robo, Gockey
World 4-3
Spider machine
World 5-1
Balloon Keewee, Needle bee, Yadokari Bomber, Imomushi Machine
World 5-2
10ton flea, Penguine family (3 in totale per 2 diverse varietà), Gockey, Tekken Kabutomushi , Paradise Flower, Moth Machine
World 5-3
Pierot Machine
World 6-1
Manbo, Monster Flower, Parabora bat
World 6-2
Kuragera (jellyfish) 7
World 6-3
Kapitan Robo
Extra1-1
Drunken keewee, tutti gli altri sono gli stessi mostri dello stage 1-1.

Worms





Invece di perdere inutillmente tempo a roccagliere tutte quelle casse che si trovano sparse qua e la per gli schermi del gioco per avere qualche arma speciale provate a mettere il game in pausa e poi a premere: X, ■, ■, X, ■, ■, X, ■, ■. Una volta fatto ciò, entrando nella schermata di selezione delle armi, potrete notare che la vostra riserva di Banana Bombs, Mini-Gun e Pecore Esplosive avrà subito un sostanziale aumento!

Software Universe®

CONSOLES department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

SEGA® SATURN USA + SEGA RALLY
+ VIRTUA FIGHTER II + VIRTUA COP + PAD
L.548.000

PROSSIMA APERTURA
BERGAMO
VIA XX SETTEMBRE
PER INFORMAZIONI
TELEFONA AL
02/42.300.10

3DO® L.348.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

64 64 NINTENDO ULTRA64
+ ALIM.
+ PAD
L.598.000

FIFA 97 x MD	L. 99.900
FIFA 97 x SNES	L. 109.900
FIFA 97 x PSX	L. 89.900
FIFA 97 x SAT	L. 89.900

GAME BOY L.149.800
GAME BOY + PILE + DONKEY
K. LAND o KILLER INSTINCT

I Belée

CONSOLES department — Software Universe

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe — CONSOLES department

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point**?

telefona 02-42.22.684!

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 59

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

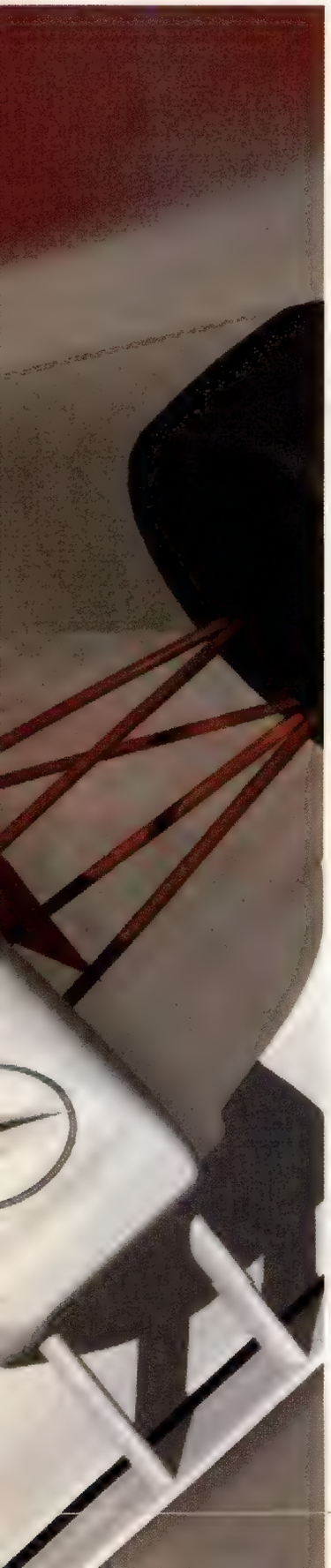
GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Formula 1

FORMULA 1

Di tutte le simulazioni di guida attualmente disponibili per PlayStation non c'è alcun dubbio che Formula 1 sia uno dei titoli più interessanti, il che è imputabile sia all'ottima giocabilità che alla impressionante realizzazione tecnica. Super Console PlayStation vi presenta quindi una guida nella quale potrete trovare un'analisi completa di tutti i tracciati presenti nel gioco e un'utilissima serie di consigli e trucchi assortiti grazie ai quali spingere la vostra fiammante monoposto al limite su qualsiasi pista!

Sebbene correre senza alcuna strategia possa essere molto divertente, seguendo i consigli che troverete in queste pagine avrete molte più chance di arrivare alla vittoria finale nel Campionato di Formula 1.



LEZIONI DI GUIDA

IL SERVOSTERZO

Formula 1 vanta la bellezza di 35 differenti piloti che fanno capo a 13 scuderie. Queste vanno dalla Benetton alla Ferrari e, così come i vari team, ogni corridore presenta una serie di caratteristiche che lo rendono profondamente diverso dagli altri. Infatti, come le loro controparti in carne ed ossa, ogni driver è caratterizzato da una serie di abilità che lo porteranno ad essere più o meno aggressivo, a percorrere traiettorie differenti e persino a variare in maniera sostanziale la strategia di gara. Tra tutte le scuderie presenti nel gioco la più equilibrata è indubbiamente la Benetton: sia Michael che Herbert risultano infatti estremamente veloci sia nelle parti miste che nei lunghi rettilinei. Inoltre la loro monoposto è anche ottimamente bilanciata, il che vi consentirà di impostare la maggior parte delle curve mantenendo una velocità superiore a quella dei vostri avversari. Un altro team che fa della tenuta di strada l'arma migliore è la McLaren che però, a differenza della Williams e della Benetton, è piuttosto penalizzata nei lunghi rettilinei a causa della bassa velocità di punta sviluppata dal suo propulsore.

Per quel che riguarda invece la scuderia di Ron Dennis, le due Williams sono indubbiamente le macchine dotate del motore più potente il che consente loro di raggiungere delle velocità davvero impressionanti. Sfortunatamente Damon & Co. sono molto meno efficaci rispetto ai loro colleghi della Benetton e della McLaren nelle curve più strette. Se non ci credete provate a prendere una Williams e poi a farvi un paio di giri su piste come Monaco o Aida; vi accorgerete subito di come non basti avere il piede pesante per diventare dei veri campioni! Anche la Ferrari, a differenza della realtà, risulta un buon team in questo gioco. Le macchine del cavallino infatti, non solo sono in grado di sviluppare una buona velocità di punta ma, nonostante non vantino una grossa tenuta di strada nelle curve più strette, sono anche le macchine più veloci di tutto il gioco per quel che riguarda l'uscita in accelerazione dalle curve. Mettetevi a lavorare sodo, a guidare in maniera decisa (magari recitando di tanto in tanto qualche preghiera) e vedrete che riuscirete a portare la rossa di Maranello alla vittoria del campionato!

COME SI CURVA

Il modo migliore per impostare le curve in *Formula 1* è quello di diminuire rapidamente la velocità quando vi trovate all'ingresso del tornante, impostare la traiettoria e quindi riaprire il gas in modo da uscire dalla curva in piena accelerazione.

Ovviamente dovrete fare particolare attenzione a tutti quei tracciati caratterizzati da curve molto strette e da chicane (come Monaco e l'Argentina per esempio) visto che queste potranno essere percorse solo e basse velocità il che vi obbligherà ad una serie di rapide e prolungate frenate pena un violento cozzone contro il primo muro che vi troverete di fronte.

PRIMA GUARDA A DESTRA...

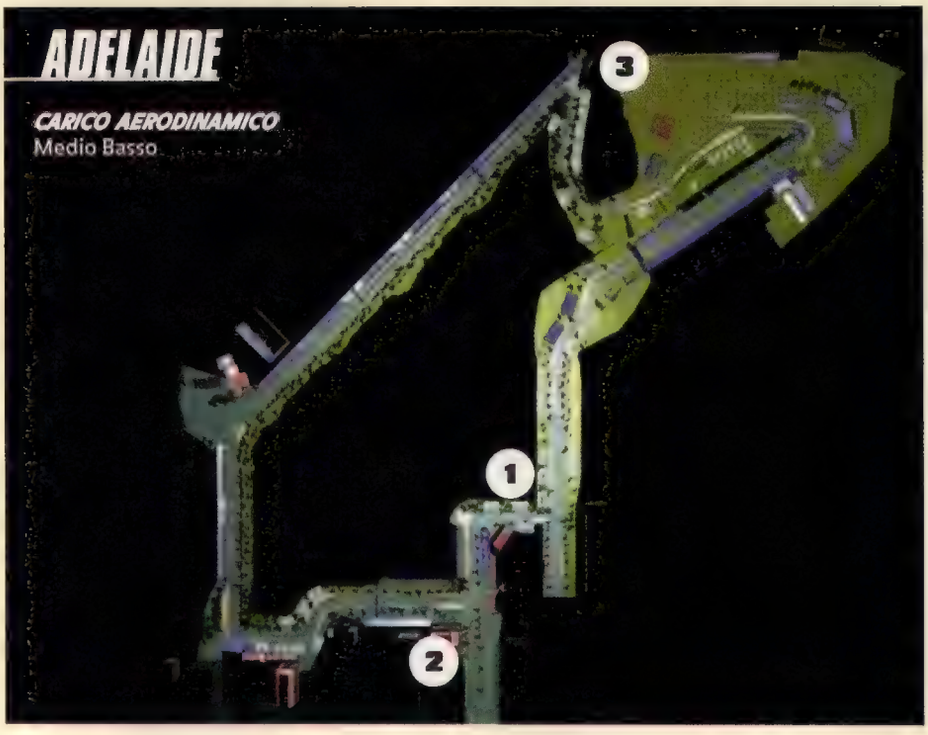
Ci sono ben sei diverse visuali in *Formula 1* e il loro utilizzo dipende esclusivamente dal vostro livello di esperienza oltre che dalla conoscenza dei vari traccia-

FORMULA 1

ti. Indubbiamente le tre visuali interne sono quelle che danno la maggior sensazione di velocità e il miglior feeling, tuttavia è improbabile che un giocatore alle prima armi riesca a sfruttarle in modo adeguato.
Per le prime partite quindi, il nostro personale consiglio è quello di optare per una delle tre visuali esterne (scegliete voi quella con cui vi trovate meglio) visto che, così facendo, avrete a disposizione un'inquadratura più ampia con cui potrete studiare con tutta calma la conformazione dei vari percorsi.
Inoltre, in questo modo, avrete la possibilità di individuare con estrema chiarezza sia chi vi precede che i vostri immediati inseguitori, il che con le visuali interne (anche utilizzando lo specchietto retrovisore) risulta molto, molto più complicato. Una volta presa la mano con il sistema di gioco e fatto l'occhio ai tracciati potrete finalmente spostarvi all'interno del vostro caldo e comodo abitacolo per passare infine alla inquadratura in prima persona che, nonostante la sua spettacolarità, risulta estremamente difficile da padroneggiare.

Questi "giri di ricognizione" dei vari tracciati sono stati sviluppati in modo da mettere in risalto i tre punti più ostici di ogni percorso. Per evitare qualsiasi tipo di incomprensione abbiamo deciso di indicare, oltre alla marcia, anche la velocità consigliata per ogni curva. Resta inteso che i valori qui indicati sono suscettibili di variazioni a seconda del mezzo che deciderete di utilizzare nonché dal carico alare della vostra monoposto.

ADELAIDE



Wakefield Corner
VELOCITA':145 KM/H
Questa curva secca a destra deve essere percorsa in terza sfruttando la spinta inerziale del vostro mezzo (non dovrete dare gas mentre la state percorrendo). Una volta fuori premete sull'acceleratore e lanciatevi verso il rettilineo.

Flinders Street
VELOCITA':145 KM/H
Altra curva da affrontare con il piede leggero. Anche qui vale lo stesso discorso fatto per il WakeField Corner: la marcia da utilizzarsi è la terza.

Roundabout
VELOCITA':100 KM/H
Davvero una brutta curva! Vi costringerà a scalare le marce fino alla prima. Occhio quindi a non tirare troppo la frenata: potreste correre il rischio di finire lunghi e distesi contro il muretto!

AIDA

Hair Pin Corner
VELOCITA':100 KM/H
Dopo aver percorso il primo tratto del circuito dovrete scalare fino in prima per poter affrontare questa curva senza correre inutili rischi.

Piper Corner
VELOCITA':145 KM/H
Una classica curva a sinistra con un raggio di sterzata piuttosto ampio. Nessun problema quindi, ovviamente sempre a patto che non pretendiate di affrontarla in quinta!

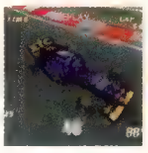
Redman Corner
VELOCITA':110 KM/H
Una seconda è tutto quello di cui avrete bisogno per uscire sani e salvi da questo tornante.

STUDIAMO LE ALI

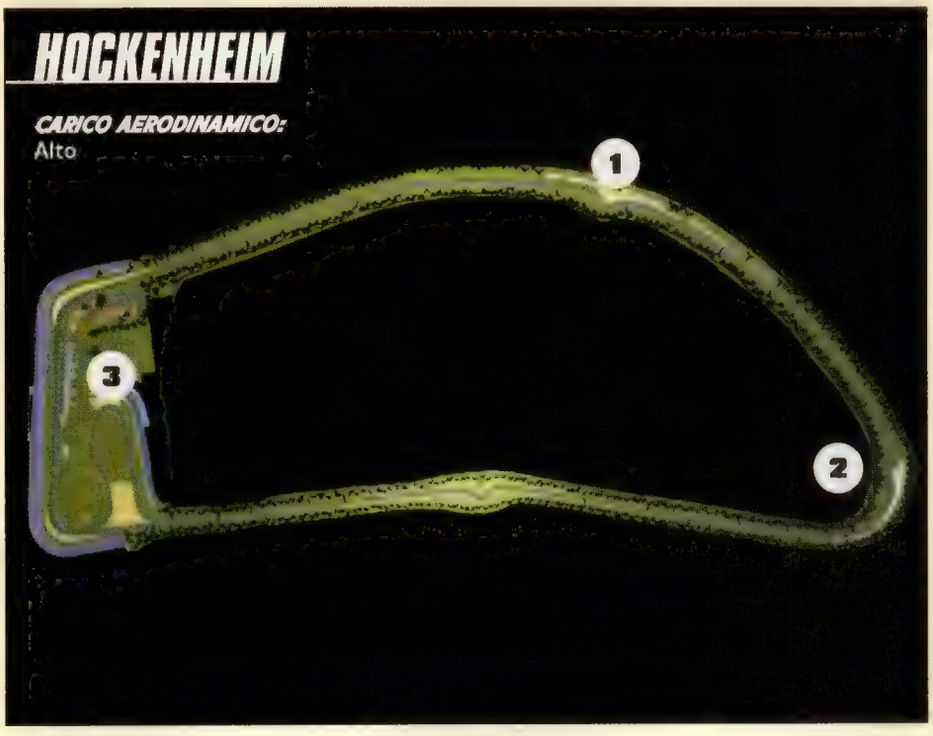
Per ottenere il massimo delle prestazioni dalle macchine di *Formula 1*, dovrete per forza modificare l'assetto degli alettoni (sia anteriori che posteriori) prima di scendere in pista. Per la cronaca sappiate che più questi saranno inclinati maggiore sarà il vostro grip sull'asfalto, il che vi consentirà di affrontare le curve a buona velocità senza correre il rischio di finire fuori strada. Il problema però è che, così facendo, offrirete anche una maggiore resistenza all'aria il che comporterà un'inevitabile diminuzione della vostra velocità di punta. Ovviamente, come potrete facilmente intuire, minore sarà il vostro carico aerodinamico maggiore sarà la vostra velocità e accelerazione in rettilineo: in questo modo però farete molta fatica a mantenere la corretta traiettoria nelle varie curve il che potrebbe costringervi ad aprire il gas in ritardo rispetto ai vostri avversari. Detto ciò esistono solo tre percorsi che necessitano del massimo carico aerodinamico. Il primo è Monaco, con le sue famose curve a gomito e chicane, il secondo è il Gran Premio di Argentina mentre l'ultimo è quello di Aida che, con i suoi brevi rettilinei e secchi cambi di direzione, vi obbligherà ad evoluzioni degne del miglior Pironie.

CANDELE, SPINTEROGENO & CO.

Nel caso in cui stiate usando una delle visuali interne il modo migliore per riuscire a bloccare le macchine del computer che si trovano dietro di voi è quello di tenere sempre



HOCKENHEIM

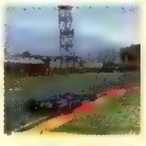


Clarke Kurve
VELOCITA':215 KM/H
Questa curva è costituita da un rapido tornante destra/sinistra. Non arrivare troppo velocemente e cercate di impostare la traiettoria con la quarta. Una volta completato il primo tornante infilate la quinta e lanciatevi verso il rettilineo.

Bremskurve
VELOCITA':140 KM/H
Una curva da prendere in seconda. Non cercate di percorrerla con una marcia più alta: finireste solo per fare una bella escursione in campagna!

Sachs Kurve
VELOCITA':140 KM/H
Seconda. Cercate di mantenervi molto larghi e, una volta in prossimità, tagliate per sfruttare più pista possibile. Occhio a non accelerare troppo: dopo dovrete affrontare due curve piuttosto insidiose.

CERCATE DI UTILIZZARE SIA I FRENI CHE LE MARCE PER IMPOSTARE LE CURVE CON LA GIUSTA TRAIETTORIA E VELOCITÀ.



MAGNY-COURS

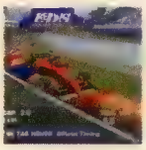
Adelaide
VELOCITA':105 KM/H
Qui la prima marcia è d'obbligo. Fate anche attenzione ad impostare la curva con la giusta traiettoria (partite dal lato sinistro e quindi tagliate) in modo da poter aprire il gas con qualche decimo di anticipo.

Imola
VELOCITA':140 KM/H
La seconda è la marcia migliore per affrontare questo maledetta doppia curva.

Lycee
VELOCITA':120 KM/H
Un altro tornante che deve essere impostato dalla parte destra del tracciato. Seguite la scia dei pneumatici sull'asfalto e non avrete alcune problema!

FORMULA 1

d'occhio lo specchietto retrovisore così da potervi spostare davanti al vostro avversario non appena questo cerca di affiancarvi. Per guadagnare posizioni invece cercate di raggiungere sempre la zona interna delle curve (soprattutto quelle con un ampio raggio). Così facendo costringerete gli altri ad allargare e guadagnerete quei 10 o 20 Km/h necessari per superarli, anche se in questo modo dovrete fare comunque attenzione a chiudere immediatamente la traiettoria per non venire infilati a vostra volta nella curva successiva. Generalmente l'erba e le varie uscite di pista non risultano eccessivamente deleterie, ma questo solo a patto che stiate utilizzando l'arcade mode o che non stia piovendo. Con l'acqua infatti le superfici "esterne" del tracciato tendono a diventare molto, molto scivolose e potreste quindi esibirvi in pericolosi testacoda. Se per caso vi dovesse capitare di uscire di strada la prima cosa da fare è quella di lasciare subito l'acceleratore e cercare di ricondurre la macchina sull'asfalto utilizzando la forza d'inerzia del vostro motore. Mi raccomando, non cercate assolutamente di accelerare! Tutto quello che otterreste sarebbe solo un bel



MONACO

Virage de Saint Devote
VELOCITA':110 KM/H
Una tecnica molto utile qui è quella di partire a tutta manetta posizionandovi sulla parte destra del circuito per poi frenare non appena arriverete in prossimità del tornante. Dovreste così essere in grado di guadagnare un buon numero di posizioni sorpassando le macchine che si apprestano ad impostare la curva.

Virage du Portier
VELOCITA':170 KM/H
Affrontate questa curva in terza ricordandovi di cambiare immediatamente in quarta una volta in fondo alla traiettoria.

Virage de la Rascasse
VELOCITA':80 KM/H
Mettete la prima e andate tranquilli.

NURBUGRING

Castrol Bend
VELOCITA':140 KM/H
Una curva piuttosto rilassante che potrete affrontare in seconda senza grosse preoccupazioni.

Dunlope Kehre
VELOCITA':120 KM/H
Ancora un'altra curva a destra che, anche in questo caso, dovrà essere affrontata in seconda.

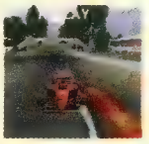
Veedol Schikane
VELOCITA':150 KM/H
Ecco qui una chicane breve, ma anche piuttosto impegnativa. Il modo migliore per affrontarla è quella di impostare la traiettoria partendo da destra, frenare e quindi inserire la terza. Così facendo dovreste essere in grado di uscirne senza perdere troppo tempo.

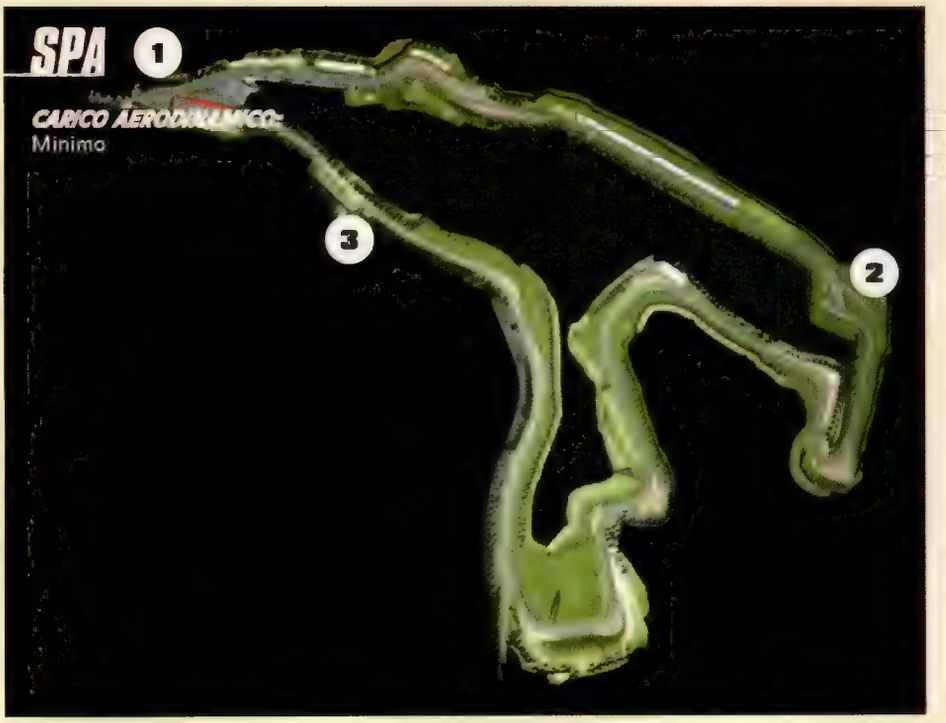
testacoda e una bella quintalata di fango che vi pioverebbe dritta dritta nell'abitacolo. Cercate di stare al largo anche dalle zone coperte di sabbia (che di solito si trovano tra due curve particolarmente vicine) poiché queste hanno la dannata capacita di ridurre di parecchio la vostra velocità. Infine, quando vi trovate impegnati nelle qualificazioni, cercate di ottenere i tempi migliori tagliando al massimo le curve e utilizzando i cordoli per avere a disposizione più sede stradale; dovreste così riuscire a guadagnare decimi preziosi che potrebbero farvi balzare in pole position!

Copse Corner
VELOCITA':185 KM/H
Una delle curve preferite da Damon Hill. Seguite la scia dei pneumatici sull'asfalto e tenete ben salda la terza: ne uscirete come se niente fosse!

Stowe
VELOCITA':150 KM/H
Sembra una curva piuttosto rapida, ma fate attenzione! La marcia che dovrete usare sarà, ancora una volta, la seconda alla quale potrete far seguire la terza non appena vi troverete a metà della traiettoria.

Abbey Curve
VELOCITA':170 KM/H
Davvero una curva insidiosa perché vi accorgerete della sua presenza solo quando le sarete addosso. Impostate la traiettoria partendo dalla parte destra del tracciato e scalando fino in terza altrimenti potreste finire fuori!





La Source
VELOCITA':140 KM/H
Una curva piuttosto insidiosa verso destra che potrà essere affrontata con un rapido cambiamento di traiettoria sinistra/destra. La marcia da utilizzarsi sarà, anche in questo caso, la seconda.

Les Combes
VELOCITA':190 KM/H
Un'altra chicane che, però, potrete affrontare con relativa tranquillità anche in quarta.

Bus Stop
VELOCITA':105 KM/H
Costeggiate il muro in seconda e, non appena lo avrete superato, inserite la terza e lanciatevi a 200 Km/h!

Cogito Ergo Sony

PLAYSTATION, LA MIA MIGLIORE AMIGA

"E sbrigatevi! Porci schifosi che non siete altro! - Aldo si accaniva sul clacson come fosse il joystick di* Mortal Kombat*"
(Ammanniti-Brancaccio, *Gioventù Cannibale*, Einaudi)

Le immagini dell'ultimo gaudioso video degli Fluke - *Atomic Bomb* - che scorrono su sedicinoni si sovrappongono ai suoni ambientali di un Jamiroquai a metà tra l'insanità virtuale e le ragazze cosmiche, creando un insolito mix. Questo il *cotechinico* background del pensierino natalizio, dedicato alla quinta edizione di ***DEVELOP!*** alla quale ho avuto la fortuna di partecipare.
Dal 27 al 28 ottobre, il Novotel Hammersmith di Londra ha ospitato autentiche istituzioni nel campo del divertimento elettronico: da Nolan Bushnell, padre dell'industria videoludia come la conosciamo oggi, a Jon Hare (creatore di classici come *Sensible Soccer* e *Cannon Fodder*), passando per Peter Molyneux (Bullfrog), Dave Perry (Shiny Entertainment), Sid Meier (Firaxis, ex Microprose), Chris Deering (presidente di Sony Computer Entertainment of Europe) e molti altri. I partecipanti hanno tenuto conferenze a carattere informatico e videoludico. La manifestazione era organizzata dalla prestigiosa testata inglese *EDGE* e dal settimanale *Computer Trade Weekly*.
Si è parlato molto di PlayStation. Anzi, moltissimo. Phil Harrison, coordinatore delle comunicazioni di SCEE dal 1992, ora vice presidente di SCE of America, ha trattato di temi di grande rilevanza: *lo sviluppo amatoriale di software PlayStation* e *il problema della pirateria*.
Sony ha annunciato l'introduzione sul mercato inglese di ***Net Yaroze***, il kit di sviluppo PlayStation di cui abbiamo parlato qualche mese fa (vedi ***Garage Games, SPC***#29) al prezzo di 600 sterline (pari a un milione e seicentomila lire). Diverse compagnie (Alias/Wavefront e Metrowerks) hanno presentato programmi applicativo compatibili con il kit come ***Power Animator*** e ***CodeWarrior***. Il kit è già disponibile in Giappone, dove ha venduto oltre 2.000 unità in poche settimane. Durante la conferenza, Harrison ha mostrato alcuni semplici videogiochi prodotti da sviluppatori dilettanti: uno pseudo-***Axelay*** piuttosto carino, un clone ipersemplificato di ***BattleZone/ReturnFire***, l'immancabile shooter alla ***Doom*** e uno sparatutto in soggettiva dalla meccanica demenziale: il giocatore deve abbattere pischelli assassini (a metà tra *Baby Killer* e *Il Villaggio dei Dannati*, per intenderci) prima che gli vomitino addosso... Decisamente giapponese.
Net Yaroze segna un ritorno alle origini del divertimento elettronico, quando per programmare bastava un microcomputer, qualche disco da cinque e un quarto e tanto, tanto caffè. Se casi come id Software - passati dallo shareware geekiano allo status di mega-corporation dell'intrattenimento interattivo - oggi rappresentano un'eccezione, all'inizio degli anni '80 erano ordinari (qualcuno si ricorda di Imagine?). L'avvento di "sistemi chiusi" come le console ha compromesso la produzione amatoriale di videogames: se si eccettuano i gruppi di pirati che hanno approfittato della diffusione dei copiatori a dischetti per Super Famicom e Megadrive per realizzare demo e semplici giochi mai pubblicati ufficialmente), le possibilità di *creare* (forse la forma di interazione suprema) anziché limitarsi a *fruire*, si sono fortemente ridotte. Chi ha mollato Amiga è passato al PC, lasciando un vuoto. Costi di licenza proibitivi, formati altrettanto sconvenienti (cartuccia) e un rigidissimo controllo da parte di Sega e Nintendo hanno di fatto stroncato sul nascere ogni tentativo di sviluppo indipendente di software.
L'iniziativa di Sony segna una svolta. L'avvento delle console a 32-bit basata su un formato economico qual è il CD-ROM di fatto agevola nettamente la pratica di sviluppo.
L'introduzione di un kit versatile e dai costi contenuti, incentiva fortemente la produzione *indie*: low budget games, aspettiamo solo l'equivalente videoludico di promesse (diciamo pure certezze) cinematografiche come Kevin Smith, Tom DiCillo e Richard Linklater. A confermare l'interesse per la produzione underground si aggiungono le similari iniziative di Sega e Matushita. La prima ha già annunciato un dispositivo analogo al ***Net Yaroze*** per Saturn (BASIC) sviluppato in collaborazione con Bits Systems e Matsushita prevede di commercializzarlo per M2.
La metamorfosi è completa: PlayStation diventa un sistema se non aperto, almeno socchiuso. E' l'Amiga degli anni novanta: costa poco, è versatile, rappresenta la piattaforma ideale per i Suzuki del terzo millennio. Il più grande nemico di PlayStation, a questo punto, non è tanto Nintendo 64 quanto la diffusione delle copie piratate, che ha già mietuto illustri vittime in passato.
Arriviamo così alla seconda parte della conferenza. Harrison ha confermato le intenzioni di Sony di colpire direttamente gli hackers per arginare un fenomeno che potrebbe compromettere seriamente il mercato ludico PlayStation. Sony ha querelato numerosi negozi negli Stati Uniti e in Gran Bretagna che effettuano modifiche alla console per renderla compatibile anche con software non specificatamente dedicato, annunciando ulteriori iniziative a livello paneuropeo nei prossimi sei mesi. Harrison ha evidenziato che alterare le componenti del prodotto attraverso l'inserimento di una Eprom riscrivibile infrange il copyright Sony ed è conseguentemente suscettibile di denuncia. La modifica - è risaputo - è funzionale all'utilizzo di software copiato. Phil ha ricordato che l'impiego di titoli copiati a lungo termine risulta deleterio per la console, in quanto danneggia irreparabilmente alcune compenenti. A differenza dei giochi originali, infatti, i CD-ROM pirata hanno un'unica traccia d'incisione, la cui lettura costringe il giroscopio della console a compiere spostamenti "contro natura". Inoltre, la modifica comporta l'immediata revoca della garanzia Sony. In sala qualcuno ha obiettato che se Sony avesse commercializzato tempestivamente i titoli giapponesi anziché attendere in alcuni casi dai sei ai nove mesi, il fenomeno pirateria non sarebbe nemmeno nato (il che è falso: i primi *gold-disc* copiati sono apparsi proprio in oriente - tra Taiwan e Hong Kong - per arrivare in seguito anche in occidente).
Harrison ha annunciato che il gap temporale tra le uscite giapponesi ed europee sarà ridotto considerevolmente: ***Soul Edge*** (Namco), ad esempio, previsto per il 20 dicembre in Giappone dovrebbe essere introdotto sul mercato europeo a febbraio. Un bel passo in avanti rispetto a ***Ridge Racer Revolution*** e ***Tekken 2***...

MATTEO BITTANTI

PER ULTERIORI INFORMAZIONI SU* DEVELOP! *'96, NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE DI* PC PLAY, *IN EDICOLA IN QUESTI GIORNI. LA TESTATA OSPITA UNO SPECIALE COMPLETO CHE FARÀ LA FELICITÀ DI GRANDI E PICCINI.

3D SHOOTING TCOOL (ASCII, PLAYSTATION)

L'interesse per lo sviluppo amatoriale di videogames è forte in Giappone. A dicembre, Ascii commercializzerà ***3D Shooting Tcool***, l'equivalente PlayStation dei leggendario ***3D Construction Kit*** (C64). Si tratta di un tool venduto al prezzo di un normale videogioco (5800 yen, pari a 80.000 lire) che consente la creazione di semplici sparatutto tridimensionali sulla falsariga di ***Ace Combat*** (Namco). Il neo-programmatore ha a disposizione 340 oggetti poligonali (tra cui 15 velivoli della Seconda Guerra Mondiale, 25 aerei moderni, 34 navi spaziali, qualche mech etc.) che possono essere combinati assieme a una serie di scenari. Non mancano colonne sonore differenti, numerosi tipi di armi e pattern, rudimentali routines di AI. Tutto bello, quindi? Beh, non proprio, l'interfaccia utente del ***3D Shooting Tcool*** è in kanji (caratteri cinesi)... Una versione in lingua inglese al momento appare improbabile.

***ALCUNE IMMAGINI TRATTE DA* 3D SHOOTING TCOOL**

Quali sono le penne che ti accompagnano in ogni momento?

STABILO® sensor 189®

La punta molleggiata di Stabilo Sensor, i 6 colori in cui è disponibile e la sua tecnologia Sensor sono l'ideale per chi vuole una penna capace di adattarsi a ogni pressione.

STABILO point® 289

Se vuoi una penna dal carattere forte e deciso, precisa al millimetro e resistente, la punta sintetica di Stabilo Point 289, disponibile in 4 colori, è quello che fa per te.

STABILO point® 88

Fanne pure di tutti i colori: Stabilo Point 88, la più classica delle penne extrafini, te ne dà 20 con cui sbizzarrirti. E sulla sua robustezza, puoi metterci la firma.

STABILO
evidentemente

L'AGENZIA

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation *Fifa '96* (Pal) e *Nhl Face Off* (Pal) entrambi a L 100.000 oppure a L 55.000 l'uno. Vendo inoltre Super Nintendo Pal con adattatore universale, *Super Mario World* (Pal), *Hyper V-Ball* (Pal), *Return of the Jedi* (Pal), *NHL Hockey* (Usa). Infine vendo per 3DO *Fifa Soccer, Super Street Fighter 2 Turbo* e *Gex* a L100.000 oppure a L 40.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 010/8311125 ore serali e chiedere di **Fabio**.

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Sony PlayStation. A L 60.000: *Resident Evil*. A L 55.000: *Alien Troligy, Return Fire* (Usa), *Alone in the Dark*. A L 50.000: *Adidas Power Soccer, ThunderHawk 2, In the Hunt* (Usa). A L 45.000: *Loaded, Lone Soldier, DiscWorld, X-Com, Fifa '96*. A L 35.000: *Twin Bee Deluxe* (Jap), *Kileak the Blood*. Vendo anche numerosi CD demo a L 4.000 ed inoltre scambio titoli recenti o con *Panzer General* o con *Worms*.
Per informazioni telefonare allo 0173/979366 ore serali e chiedere di **Marco**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *WipEout* (Pal) L 40.000, *Krazy Ivan* (Pal) L 40.000 e *Tekken 2* (Jap) a L 65.000. Vendo inoltre Snes Usa/Jap + *Chrono Trigger* a L 180.000.
Per informazioni telefonare allo 0431/33514 ore serali e chiedere di **Alessio**.

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ. IN PRATICA CE NE LAVIAMO LE MANI...

VENDO *Alien Trilogy* per PlayStation (Pal) in ottime condizioni a L 40.000.
Per informazioni telefonare dopo le ore 16 allo 0363/82551 e chiedere di **Andrea**.

VENDO per Sony PlayStation Pal: *Formula 1* L75.000, *NFL Game Day* L 50.000, *Int. Tack & Field* L 50.000, *Fifa Soccer* L 40.000. Per PlayStation Jap vendo: *TohShinDen* L 40.000, *Ace Combat* L 35.000, *V Tennis* L 35.000, *Zero Divide* L 35.000, *Motor Toon GP 2* L 70.000, *Bio Hazard* L 50.000. Per PlayStation Usa: *NBA Jam* L 30.000, *Alien Trilogy* L 40.000, *NBA in the Zone* L 30.000.
Per informazioni telefonare allo 0331/947742 ore serali e chiedere di **Graziano**.

VENDO Sony PlayStation Pal con 2 joypad, memory card e 15 giochi (tra cui *Ridge Racer Revolution, Resident Evil, Doom* ecc.) a L 1.500.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0331/480070 e chiedere di **Dario**.

VENDO causa doppio regalo Sony PlayStation nuova ad un prezzo affare. Vendo inoltre fantastici titoli per PS-X, Mega Drive e Game Boy a prezzi da concordare.
Per informazioni telefonare allo 0971/442203 dalle 14 alle 16 e chiedere di **Massimo**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *MK3* (Usa) L 50.000, *The Need for Speed* (Usa) L 60.000, *Doom* (USA) L 40.000, *WipEout* (Pal) L 50.000, *Magic Carpet* (Pal) L 40.000.
Per informazioni telefonare allo 0572/640213 dale 12 alle 17 e chiedere di **Patrizio**.

VENDO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation. Ho a disposizione: *Resident Evil, Adidas Power Soccer* e molti altri. Vendo inoltre *Chrono Trigger* (Usa) per Snes e *Secret of Evermore* (Usa).
Per informazioni telefonare allo 0376/618653 e chiedere di **Lorenzo**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *WarHawk* (Pal), *Destruction Derby* (Pal), *Twisted Metal* (Pal), *Cyber Sled* (Jap), *Motor Toon Grand Prix* (Jap), *TohShinDen* (Jap). Sono disponibile anche ad eventuali scambi.Cerco inoltre volante MadCatz e cavo Scart originale.
Per informazioni telefonare allo 015/34234 ore serali e chiedere di **Luca**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation Pal: *Alien Trilogy* L 70.000, *Magic Carpet* L 70.000, *DiscWorld* L 60.000, *Kileak the Blood* L 60.000, *Destruction Derby* L 60.000 oppure tutti in blocco a L 300.000
Per informazioni telefonare allo 0736/390105 ore serali e chiedere di **Luigi**.

VENDO Sony PlayStation Jap, prima versione, completamente originale e senza modifiche + alimentatore, cavo Scart, un joypad ed i seguenti giochi in versione giapponese: *Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Street Fighter the Movie* e *Street Fighter Zero* a L 1.200.000. Il tutto è perfettamente funzionante ed originale Jap.
Per informazioni telefonare allo 0971/995759 ore pasti e chiedere di **Alfonso**.

VENDO Sony PlayStation, 2 mesi di vita + due joypad + memory card + CD demo + *Adidas Power Soccer* a sole L 500.000. Vendo inoltre Mega Drive + 2 joypad + *Sonic* + *Fifa '95* + *DJ Boy* + *Sensible Soccer* a sole L 300.000.
Per informazioni telefonare allo 0964/380520 ore pasti e chiedere di **Cristian**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *WipEout* (Pal) L 50.000, *Street Fighter Alpha* (Pal) L 50.000, *Tekken* (Jap) L 60.000. Inoltre cerco Super Famicom (versione giapponese) e/o la cartuccia *Fighting Eleven* (Jap). Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0861/714392 ore serali e chiedere di **Filippo**.

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Sony PlayStation (Pal): *TohShinDen 1* e *2*, *Loaded*, *Resident Evil*, *Gex*, *Krazy Ivan*, a L 50.000 cad.
Per informazioni telefonare allo 0522/922066 ore pasti e chiedere di **Max**.

VENDO per Sony PlayStation CD di *Resident Evil* in versione Pal, preferibilmente in zona Campania, a L 60.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 081/8111812 ore pasti e chiedere di **Costantino**.

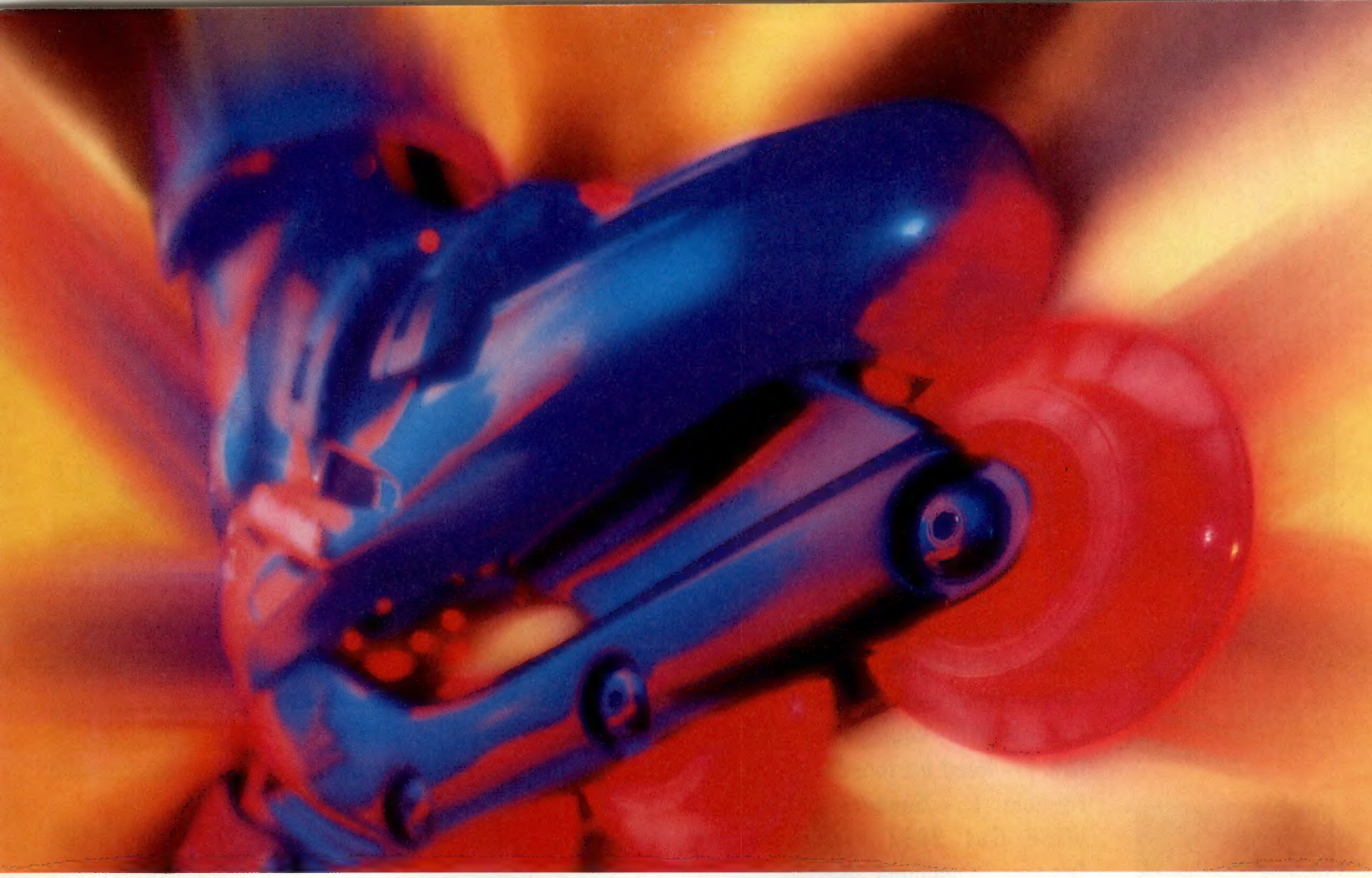
VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: *DiscWorld, NBA Jam T.E., Ridge Racer, WipEout* a L 60.000 l'uno e *Magic Carpet, Alone in the Dark 2, Destruction Derby, Fade to Black, Rayman, Tekken* a L 70.000 cad. L'annuncio è valido solo per Borgomanero (No).
Per informazioni telefonare allo 0330/668041 ore ufficio e chiedere di **Michele**.

VENDO Sony PlayStation nuova (1 mese di vita) + CD demo + joypad + *Resident Evil* + *Formula 1* a L 600.000.
Per informazioni telefonare allo 081/7413023 ore pasti e chiedere di **Alberto**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *Crash Bandicoot* (Usa) L.75.000, *Loaded* (Pal) L.40.000, *WipEout* (Pal) L.40.000, *Fade to Black* (Pal) L.65.000, *Tekken* (Pal) L.40.000, *Destruction Derby* (Pal) L.40.000, *Theme Park* (Pal) L.30.000 e *Total NBA* (Pal) a L.50.000. L'annuncio è valido solo per Modena e provincia.
Per informazioni telefonare allo 059/224512 e chiedere di **Massimiliano**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *Ridge Racer* (Usa) e *ShellShock* (Usa) a L.40.000, *Air Combat* (Pal) a L.30.000, *Ridge Racer Revolution* (Pal) e *NHL Face Off* (Pal) a L.60.000, *Extreme Games* (Pal) a L.55.000. L'annuncio è valido solo per Milano e provincia.
Per informazioni telefonare ore pasti o dopo le 20 allo 02/48701434 e chiedere di **Luca**.

SCAMBIO i seguenti giochi, tutti in perfetto stato, per Sony PlayStation Pal: *Ridge Racer Revolution, Doom* e *Actua Soccer* con *Raiden Project, WipEout 2097, Jumping Flash 2* e *Krazy Ivan*.
Alternativamente li vendo a L.60.000 l'uno. L'annuncio è valido solo per la zona di Palermo.
Per informazioni telefonare allo 091/315942 e chiedere di **Massimo**.



Quali sono i roller
che rendono più fluida la scrittura?

STABILO® tecbal 589

Ci sono roller che quando passano lasciano il segno. Un segno veloce, sottile e morbido come quello diStabilo Tecbal 589, ideale per righe e bozzetti e disponibile in 4 colori.

STABILO bal® 489

Sfreccia con velocità anche sui moduli a ricalco: Stabilo Bal 489, con la sua punta robusta e i 4 colori che puoi scegliere, ti garantisce un tratto in linea con la tua personalità.

STABILO® fluid 5

Fatti travolgere dal flusso costante di Stabilo Fluid 5: con la precisione della sua punta ad ago, i 4 colori in cui è venduta e la sua lunghissima durata puoi permetterti anche di andare sopra le righe.

NOVITA'

STABILO
evidentemente

L'AGENZIA

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

Fifa 97 - Soul Edge - NBA 97 - Time Commando - Jumping Flash 2 - Broken Sword - Street Fighter Alpha 2 - Madden 97 - Dragon Ball - Street Racer - Earth Worm Jim - Myst - Pandemonium - Black Dawn - Bedlam - Supersonic Racer - Puzzle Bobble - Raging Skies - Virtua Golf - Resident Evil - NHL 97- Need for speed - Destrution derby 2 - Formula 1 - Sampras Tennis - Wipe Out 2097 - Blazing Dragons - Command & Conquer - Actua Golf - Sim City 2000 - Soviet Strike -Crash Bandicoot - Namco Museum 2 - Namco Soccer - Cheese - Firo & Klawd - Penny Racer - Mortal Kombat Trilogy - Tekken 2 - Andretti Racing - Starfighter 3000 Mario to Black - Track & field - Motor - In the Hunt - Fade Toon GP2 - Road Rash - On Side - Darkstalker - Tomb Rider - Final Doom - Star Gladiator - Tunnel B1 - Die Hard Trilogy - Cool Spot - A4 evolution - Chronicles of the sword - Victory Boxing - Grid Run - Lomax - Aquanaut Holiday - Bubble Bobble - Theme Park - Williams Arcade - Crusader no Remorse - Extreme pinball - Adidas Power soccer

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER

PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Roma

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

GAME START

PlayStation™

NOVITA

GAME START

TITOLI PLAYSTATION PAL

3D LEMMING	69.000
ACTUA GOLF	95.000
ACTUA SOCCER	95.000
ADIDAS POWER SOCCER	105.000
AGILE WARRIOR	95.000
AIR COMBAT	95.000
ALIEN TRILOGY	95.000
ANDRETTI RACING	89.000
ASSAULT RIGS	55.000
AYRTON SENNA KART	95.000
BLACK DAWN	TEL.
BLAM MACHINES HEAD	100.000
BLAST CHAMBER	105.000
BROKEN SWORD	99.000
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.
BUBBLE BUBBLE	80.000
BURNING ROAD	80.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	105.000
CHEESY	90.000
CHESSMASTER 3D	105.000
CHRONUICLES SWORD	TEL.
COMMAND & CONQUER	TEL.
CRASH BANDICOOT	99.000
CRUSADER	95.000
CYBERSLED	69.000
CYBERSPEED	69.000
D	79.000
DARK STALKER	99.000
DEFCON V	55.000
DESCENT	99.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
DESTRUCTION DERBY	79.000
DIE HARD TRILOGY + GUN	155.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
DISRUPTOR	95.000
DISRUPTOR	TEL.
DOOM	89.000
DRAGON BALL Z	99.000
EARTHWORM JIM 2	95.000
ESPN EXTREME GAMES	89.000
FADE TO BLACK	95.000
FIFA 96	79.000
FIFA 97	95.000
FINAL DOOM	90.000
FIRO & KLAWD	TEL.
FLOATING RUNNER	TEL.
FORMULA 1	95.000
GEX	79.000
IMPACT RACING	79.000
INCREDIBLE HULK	95.000
IRON & BLOOD	TEL.
JUMPING FLASH 2	89.000
JVC VICTORY BOXING	TEL.
KRAZY IVAN	55.000
LEGACY OF KAIN	TEL.
LEMMINGS:ADV OF LOMAX	95.000
MADDEN FOOTBALL 97	89.000
MAGIC CARPET	79.000
MICROMACHINES	TEL.
MORTAL KOMBAT 3	89.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	TEL.
MOTO X	TEL.
MOTOR TOON GP 2	90.000
NAMCO MUSEUM VOL 1	90.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	99.000
NAMCO SO. PRIME GOAL	95.000
NBA IN THE ZONE 2	90.000
NBA JAM EXTREME	TEL.
NBA LIVE 96	75.000
NBA LIVE 97	90.000
NEED FOR SPEED	89.000
NFL GAMEDAY	95.000
NHL 97	99.000
NHL FACE OFF	95.000
OLYMPIC GAMES	99.000
OLYMPIC SOCCER	95.000
ONSIDE SOCCER	100.000
PANDEMONIUM	90.000
PANZER GENERAL	105.000
PARODIUS	89.000
PENNY RACER	89.000
PGA GOLF 97	95.000
PITBALL	100.000
POWER SERVE TENNIS	59.000
PRO PINBALL	99.000
PROJECT OVERKILL	100.000
PROJECT X	100.000
PROJECT X2	TEL.
PSYCHO DETECTIVE	89.000
RAGIN SKIES	85.000
RAPID RELOAD	89.000
REBEL ASSAULT 2	95.000
RESIDENT EVIL	99.000
ROAD RASH	89.000
SAMPRAS EXT. TENNIS	100.000
SHOCKWAVE ASSAULT	69.000
SIM CITY 2000	105.000
SKELETON WARRIORS	90.000
SLAM & JAM 96	79.000
SOVIET STRIKE	95.000
SPACE HULK	95.000
SPOT GOES TO HOLLIW.	99.000
STARBLADE ALPHA	65.000
START GLADIATOR	TEL.
STEEL HARBINGER	TEL.
STRABLADE ALPHA	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	TEL.
STREET FIGHTER ALPHA	89.000
STREET RACER	TEL.
SUPERSONIC RACER	89.000
SYNDICATE WARS	95.000
TEKKEN 2	95.000
TEKKEN	89.000
THOSHINDEN 2	95.000
THOSHINDEN	79.000
TILT	99.000
TITAN WARS	89.000
TOMB RAIDER	100.000
TOP GUN	89.000
TOTAL ECLIPSE	75.000
TOTAL NAB 96	90.000
TRACK & FIELD	95.000
TRASH IT	TEL.
TRUE PINBALL	99.000
TUNNEL B1	95.000
TUNNEL B1	99.000
TWISTED METAL 2	99.000
WARHAMMER	105.000
WARHAWK	55.000
WILLIAMS ARCADE HITS	89.000
WIPE OUT 2097	95.000
WIPE OUT	79.000
X-COM	105.000
ZERO DIVIDE	69.000

TITOLI USA VERSION

ALLIED GENERAL	99.000
BEYOND THE BEYOND	109.000
BLAST CHAMBER	99.000
BREAK POINT TENNIS	109.000
BUBSY 3D	109.000
CHRONICLES SW.	109.000
CONTRA	110.000
DAREDAVIL DERBY	109.000
DESTRUCTION DERBY 2	109.000
DISRUPTOR	109.000
EXTREME GAMES 2	109.000
FOX HUNT	69.000
HORNED HOWL	59.000
IRON & BLOOD	79.000
IRON MAN	109.000
JET MOTO	109.000
JUMPING FLASH 2	49.000
KING'S FIELD 2	109.000
KING'S FIELD	49.000
LEGACY OF KAIN	109.000
LOMAX	99.000
MAGIC THE GATHERING	119.000
NASCAR RACING	105.000
NBA JAM EXTREME	105.000
NFL GAME DAY	59.000
NFL QUARTERBACK C/.97	59.000
NHL FACE OFF	49.000
PANDEMONIUM	109.000
PERFECT WEAPON	109.000
PO'ED	49.000
RAYDEN PROJECT	59.000
RETURN FIRE	49.000
SPOT GOES TO HOLLIW.	109.000
STAR GKLADIATOR	109.000
STAR GLADIATOR	109.000
STAR GLADIATOR	109.000
STREET RACER DELUXE	89.000
TIME COMMANDO	79.000
TNN HARDCORE 4X4	109.000
TWISTED METAL 2	109.000
WARHAMMER	109.000

TITOLI PLAYSTATION JAP VERSION

ALICE IN THE CYBERLAND	TEL.
ARC THE LAD 2	149.000
AYRTON SENNA KART	79.000
CAPTAIN TSOUBASA J	TEL.
COOL BORDER	85.000
FINAL FANTASY VII	TEL.
GUNDAM	59.000
MOTOR TOON GP 2	89.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	69.000
NAMCO MUSEUM VOL 3	89.000
NAMCO MUSEUM VOL 4	TEL.
NANOTEK WARRIOR	TEL.
NI THOSHINDEN	99.000
PAROWARS	TEL.
POPOLO CROIS	79.000
RANMA _	TEL.
RIDGE RACER	39.000
RIDGE RACER REVOLUTION	65.000
SAILORMOON	TEL.
SAMURAI SHODOWN 3	135.000
SEXY PARODIUS	TEL.
SOUL EDGE	159.000
SPEED KING 2045	TEL.
STREET FIGHTER ALPHA 2	135.000
STREET FIGHTER ALPHA	69.000
SUPER BASS CLASSIC 96	TEL.
T.I.Z	39.000
TEKKEN	45.000
THOSHINDEN 2	65.000
THOSHINDEN	35.000
TOBAL	79.000
VANDAL HEART	135.000
WING OVER	TEL.

GAME START
V. BONACINI, 154 41100 MODENA
TEL/FAX (059) 37.09.67
E-MAIL:GAMESTART@DATAS.IT
ORARIO 9.30 13.00 / 15.00 19.30
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

E-mail gamestart@datas.it

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart/

HTTP://WWW.DATAS.IT/GAMESTART/

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

VASTO ASSORTMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO MEGADRIVE SATURN GAMEBOY PC-CD

VENDITA E RITIRO USATO

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

MARIO WART64 TEL

CRUSIN'USA 149.000

WAVE RACE 145.000

MARIO 64 149.000

PILOTWING 145.000

MORTAL KOMBAT TRILOGY 140.000

GRETZY HOKEY 146.000

FIFA 97 TEL

KILLE INSTINCT GOLD 149.000

Servizio rivenditori: tutte le novità in anteprima, siamo ben assortiti e...con dei prezzi da giù di testa!!!

puoi ordinare in questi modi:

telefono

fax

Posta

Internet

A TUTTI COLORO CHE ORDINERANNO NEL MESE DI DICEMBRE VERRÀ INVIATO UN SIMPATICO OMAGGIO

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

< DaGLi SpeCIAliStI!

PIU' POTENZA!

NEW

FINAMENTE PUOI MEMORIZZARE I SALVATAGGI DIRETTAMENTE SU FLOPPY DISK

MEMORY DISK DRIVE

15 SALVATAGGI PER OGNI FLOPPY DISK

- SI CONNETTE DIRETTAMENTE NELLO SLOT DELLA MEMORY CARD
- UTILIZZA GLI ECONOMICI FLOPPY DISK A DOPPIA DENSITA'
- CONSENTE FINO A 15 SALVATAGGI PER DISCHETTO
- DESIGN IN PERFETTA SINTONIA CON QUELLO DELLA TUA PLAYSTATION
- CONTIENE UN DISCHETTO CON OLTRE 100 TRUCCHI

PREZZO ECONOMICO SALVATAGGI INFINITI !!!

MECCANICA SONY GARANTITA 1 ANNO

L. 159.000

NEW

ADATTATORE UNIVERSALE SATURN

- FINALMENTE PUOI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI CHE VUOI SUL TUO SATURN
- E' SEMPLICE DA USARE, BASTA INSERIRLO NELLO SLOT CARTUCCE E GIOCARE
- FUNZIONA CON TUTTI I GIOCHI CHE CONSENTONO I SALVATAGGI
- CIRCUITISTICA ELETTRONICA DI ALTA QUALITA'

L. 59.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE SATURN

- POSSIEDE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL MODELLO SONY CON IN PIU':
- MEMORY CARD INCORPORATA (CONSENTE DI SALVARE TUTTI I GIOCHI CHE LO PREVEDONO)
- ADATTATORE UNIVERSALE INCORPORATO

L. 99.000

MEMORY CARD 120 SLOT PS-X

- 8 VOLTE PIU' CAPIENTE DELLE NORMALI MEMORY CARD
- TOTALMENTE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI CHE PREVEDONO L' USO DELLA MEMORY CARD
- COMPRENDE UN TASTO DI RESET PER UNA VELOCE CANCELLAZIONE DEI DATI MEMORIZZATI
- CIRCUITISTICA DI ALTA QUALITA'

NEW

L. 79.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE PS-X

- VITE INFINITE, CORSE VELOCISSIME, PUGNI DEVASTANTI A TUO PIACIMENTO
- CENTINAIA DI TRUCCHI COMPRESI NELLA MEMORIA INTERNA
- PUOI INSERIRE O CANCELLARE I TRUCCHI A TUO PIACIMENTO
- E' POSSIBILE COLLEGARLA DIRETTAMENTE AD UN COMPUTER TRAMITE PC COMM LINK

L. 109.000

PER VERI HACKER

COMPATIBILE SATURN E PLAYSTATION

UNITA' PC COMMS LINK

- FANTASTICO, ADESSO E' POSSIBILE COLLEGARE LA TUA PS-X E/O SATURN AL PC TRAMITE ACTION REPLAY
- IL SOFTWARE IN DOTAZIONE TI PERMETTERA' DI TROVARE E CREARE I TRUCCHI DEI GIOCHI
- ALTRE CARATTERISTICHE : MEMORY MANAGER E UNITA' SOFTWARE DEBUGGING-UPGRADE
- COMPLETO SUPPORTO INTERNET: SARA' INFATTI INDICATO IL SITO DATEL NEL QUALE TROVERETE GRATUITAMENTE TUTTI GLI AGGIORNAMENTI RELATIVI AL SOFTWARE, GLI ULTIMI TRUCCHI DISPONIBILI E MILLE ALTRE NOVITA'

L. 109.000

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ESCLUSIVISTI PER L'ITALIA DEI PRODOTTI DATEL E NAKI
DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI ED IMPORTATORI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY